REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II Nº12 - 350 PTAS

Nintendo® Acción



ESPECIAL PREVIEWS

El Imperio Contraataca
Aladdin
Sensible Soccer
Ranma 1/2
Cliffhanger

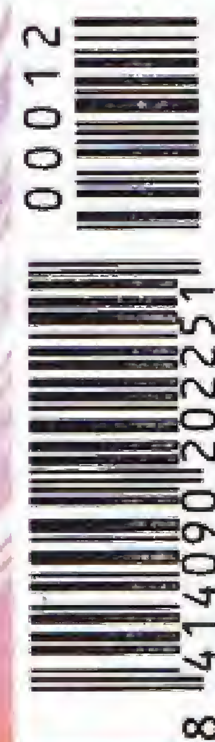
REPORTAJE

Diccionario de términos consoleros

SUPER MARIO ALLSTARS
Te desvelamos los primeros secretos

ALIEN 3
Todos los pasos para sobrevivir al infierno extraterrestre





DRAGON BALL Z, FUERZA EN LOS 16 BITS



Año II - Nº12
NOVIEMBRE 1993
350 ptas. (Incluido IVA)



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial: Domingo Gómez

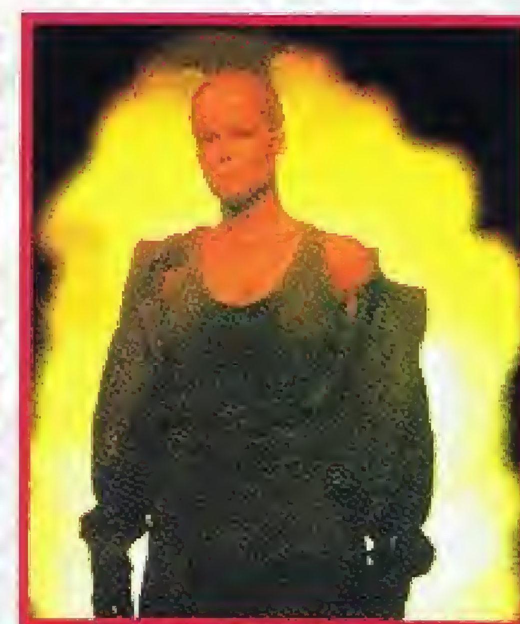
Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Subdirector: J. Carlos García Díaz
Redacción: José Luis del Carpio, José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de Sección), Elena Jaramillo, Abel Vaquero
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: E. Lozano, D. García, J. Gallego, A. Fernández, C. Alonso

Directora Comercial: María C. Perera

Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Rio, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992

Todas las claves de...



Los «Super Stars»



... y TODAS las novedades de este mes para tu Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy

Para no perdérselo

Editorial

No es una cifra mágica, pero tenemos que reconocer que nos hace bastante ilusión. Nintendo Acción cumple, con el número que tenéis entre manos, sus 12 primeros ejemplares de vida. ¡Felicidades! Pues gracias, suponemos que las merece. Y aunque no es cuestión de ponernos a hablar y a hablar sobre las cosas que hemos intentado, las que hemos conseguido y las que no hemos mirado a la cara, nos gustaría que supierais algunos detalles. Por ejemplo que, a pesar del período de parálisis que asoló Nintendo, esta revista siempre ha estado al pie del cañón, informando, hablando de juegos, elaborando guías enormes de grandes cartuchos. Por ejemplo, que todo ese esfuerzo no habría ido a parar a ningún sitio sin que vosotros, los que amáis el mundo Nintendo, estuviérais siempre detrás, colaborando, haciendo posible muchos sueños. Por ejemplo, que hemos intentado adaptarnos a las circunstancias y al momento, creando nuevas secciones, dedicando más páginas a "previews", al futuro, a las máquinas, inventando muchas veces y logrando el objetivo: convencer, muchas otras.

Y no va más. Tan sólo esperamos que, de ahora en adelante, sigáis confiando en nosotros, en nuestra capacidad de crear, de daros a conocer lo que os gustaría conocer, de poneros las cosas más fáciles y de satisfaceros plenamente, que es de lo que se trata. Hasta el número que viene, se despide,

La redacción

Tendrás que verlo claro... en plena oscuridad

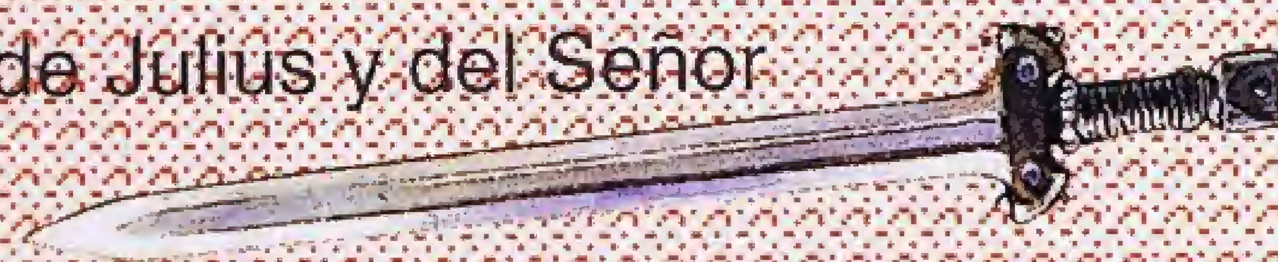


Y tú eres el Battletoad elegido para enfrentarte a la malvada Reina.



Una difícil aventura llena de peligros

Arréglatelas para salvar al mundo de los malvados planes de Julius y del Señor de las Tinieblas.



Tú también formarás parte de la leyenda



Espadas mágicas, el bosque sombrío, palabras clave... ¡y se dice que algunos lograron salir con vida!

R.P.G., UN GÉNERO QUE ARRASA

EL "ROLLO" JAPONÉS

Bienvenidos a una nueva locura de sección. En «Japón, Japón» pretendemos teneros al corriente de lo último y más curioso que ocurre en el mundo del videojuego internacional. En estas páginas vamos a conocer, por fin, porqué hay países en los que permanecer frente a una pantalla es algo más que un divertido pasatiempo...

Todo lo que tenga que ver con los videojuegos tiene su origen en la cultura nipona. Conocer su mentalidad es realmente complicado, pero uno de las formas de acercarnos a ellos pasa por comprender su más encendida pasión: los RPG.

Como todos sabéis, un RPG o JDR (Juego de Rol) es un juego en el que adoptamos totalmente la personalidad de su protagonista. De hecho, no existe un itinerario prefijado: somos nosotros los que lo establecemos.



Dragon Ball Z

Si tuviéramos que hacer una descripción de un RPG modelo, daríamos más o menos los siguientes datos: ***amplísimo mapeado por explorar -siempre interesante-, muchos objetos escondidos de utilidades varias y una gran capacidad de acción de nuestro personaje: podemos hablar, luchar, comprar cosas, realizar magias...***

No sólo de «Zelda» vive el japonés

Y es que la popularidad del rol en Japón es enorme. Muchísimas compañías, algunas de nombres indescifrables, tienen al menos un RPG en las tiendas. Sus argumentos son variadísimos, si bien es el manga una de sus fuentes de inspiración más recurridas. Sin embargo, la razón del éxito de los RPG en Japón es mucho más que un argumento fantasioso. Un juego de rol se **convierte en un vicio**



Toru Nekus Adventure

por tres razones: adicción, reto personal y sensación de vivir una aventura en la propia piel.

Aunque entre nuestras múltiples habilidades no está la de dominar el idioma nipón, hemos intentado profundizar en algunos cartuchos. Vamos a contaros lo que hemos averiguado de los mejores juegos.

«Final Fantasy IV y V»: Aunténticos clásicos del RPG. El primero ya ha sido traducido al inglés con gran éxito. Su continuación sólo ha visto la luz en Japón y cuenta con 16 megas. También será traducido al inglés.

«Holy Sword Legend 2»: En estos momentos es el cartucho más vendido de Japón. Está apadrinado por Square -saga de los Final Fantasy- y sus 16 megas de aventura permiten jugar a 3 personas al tiempo, vía multitap. Apuntad un posible nombre para su llegada a Europa: «The Secret of Mana».



Dragon Ball Z


SD Gundam


Toru Nekus Adventure

«Dragon Quest V»: Un auténtico súper ventas. Desarrollado para N.E.S., tiene un aspecto y desarrollo similar al Final Fantasy: gráficos muy «chinakas» y envolvente mecánica de juego. 12 megas y «Dragon Warrior» como posible nombre europeo.


El Nard

«Dungeon Master»: Rebosa inventiva, imaginación y buen hacer. Es, además, uno de los pocos juegos de rol inteligentes e interactivos del momento.

«El Nard»: 16 megas para un montón de hechizos y luchas, con grandes dosis de acción incluidas.

«Dragon Ball Z»: Una incognita. No sabemos si su gran éxito en Japón se debe al nombre o a su calidad. Gráficamente no parece gran cosa. Hay pantallas que recuerdan mucho a la serie y, por lo que sabemos de él, sigue fielmente su argumento. ¿Llegará a España algún día?

«Soul Blazer»: «Soul Blader» en Japón. Está considerado uno de los pocos competidores de «Zelda». Divertido y dificilillo, ha alcanzado notables índices de venta en U.S.A.

Por último, Otros títulos interesantes: **«Lord of the Rings»** (el Señor de los Anillos), **«Might & Magic II»**, **«Mystic Quest»**, **«Lagoon»**, **«Toru Nekus»**, **«Ogre Battle»**, **«Kunio Ken»**, **«Elfaria»**, **SD Gundam** y muchos más.

ÉXITOS U.S.A.

1- MORTAL KOMBAT
2- STREET FIGHTER 2 TURBO
3- DUNGEON MASTER
4- FINAL FIGHT 2
5- SUPER MARIO KART

ÉXITOS JAPÓN

1- HOLY SWORD LEGEND 2
2- SUPER MARIO COLLECTION
3- PRIME GOAL
4- KUNIO KEN'S DODGEBALL
5- CRAYON SHIN CHAN

NINTENDO NEWS

Tras el crack "Dragon Ball Z"
BANDAI PONE TODO EN JUEGO



Hay compañías que apuestan muy fuerte en este mundillo y que, nada más ponerse en marcha, atacan con todos los medios a su alcance. **Bandai** es un buen ejemplo. El mes pasado anunciábamos que «Dragon Ball Z» iba a salir a la calle, en breve, y a través de esta compañía. Ahora, es un placer para nosotros avanzaros que **Konami y Bandai** han llegado a un acuerdo para lanzar software en Super Nintendo y Game Boy durante los próximos meses y que, compañías como **Atlus o Sunsoft** también han depositado su confianza en esta empresa para lanzar sus cartuchos en España.

De esta forma, muy pronto os veréis las caras en todas las tiendas especializadas con la reedición de «Tortugas», «Castlevania», «Parodius» o «Axelay», y con el estreno de «Pop & Twin Bee», «Cybernator» o, algo más adelante, «Batman Returns».

Por la parte que no toca a Konami, preparaos para recibir a los «Blues Brothers», «Ultraman», «Gp1», y «Road Runner», en ambos sistemas. Reseñar por último el lanzamiento de **«The Spirit of F-1»**, de coches marca **Palcom.**

NINTENDO CAMBIA DE SERVICIO DE REPARACIÓN

Desde el pasado día 1 de Octubre, Nintendo España cuenta con un **nuevo servicio técnico** de reparación. Dicho servicio se encarga de recibir y arreglar las **consolas Game Boy y Super Nintendo** que tengáis estropeadas, con la garantía de que **estarán de vuelta en un plazo máximo de 48** horas.

Los que hayáis tenido la desgracia de pasar por una "rotura" de consola, a buen seguro que recordaréis el excesivo tiempo que pasaba hasta que la recibíais de nuevo, en casita. Pues bien, eso ya ha pasado a la historia. Ahora, si tenéis algún problema, debéis enviar el material estropeado y su correspondiente garantía a:

NINTENDO ESPAÑA S.A.
SERVICIO TÉCNICO:
AVDA. FUENTEMAR Nº 21
28820 COSLADA -MADRID-

OCEAN Y SU SUEÑO JURÁSICO



Se veía venir, aunque muchos no lo quisieran ver. Tras el libro y la película de Spielberg, el cartucho de los dinosaurios (lanzado en el Dinosaurs Day, aunque no se promocionara demasiado) está pasando por ser el **lanzamiento más exitoso de Ocean** en sus diez años de historia. **«Jurassic Park»**, en sus versiones Nintendo, ha desembarcado en Europa bajo pedidos de aproximadamente **1.000.000 de unidades** -según informa el semanario CTW- y se está acercando en los **EEUU a las 750.000**. A cerca, por tanto, de los **2.000.000 de cartuchos** puede alcanzar el sueño jurásico de Ocean en todo el planeta. Todo un record para una compañía especializada en batir records que parece haber encontrado un filón.

TODOS CONTRA LA PIRATERÍA

La policía judicial **gallega ha asestado un nuevo y duro golpe** a la tan perniciosa piratería de software. Vigo, Pontevedra y La Coruña han sido los lugares donde se han producido "redadas" en estos últimos días, interviniéndose un gran número de los tristemente famosos cartuchos de **Game Boy que contienen varios juegos en uno**. Esperemos que sea la última vez, que sucesos tan lamentables como éste **no se vuelvan a repetir jamás** y que todo lo concerniente al **mundo de los videojuegos siga por sus correspondientes cauces legales.**





Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario





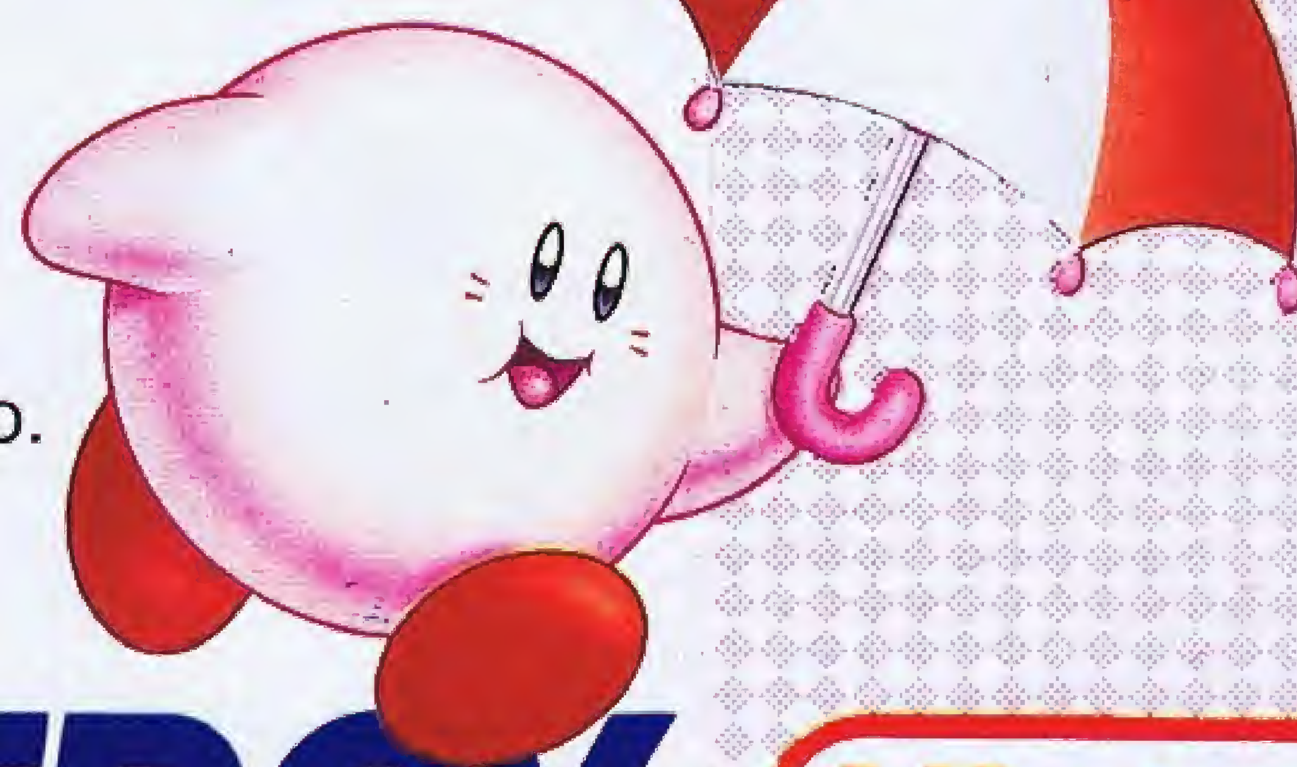
Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.



No siempre van a ganar los más grandes



Y aunque Kirby
sea pequeño, calvo
y sin músculos,
tiene un arma gigante: su apetito.
Se lo engulle todo
en su camino hacia Dreamland.





GAMEBOY™

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID



Llega «Super Street Fighter II»
LA ÚLTIMA APUESTA DE CAPCOM

Los apasionados de **«Street Fighter II»** están más que de enhorabuena. No sólo hace bien poquito que están disfrutando de su **inmejorable versión turbo**, sino que además **Capcom**, líder mundial en vídeojuegos y sus correspondientes series (Mega Man, Castlevania), acaba de anunciar la **salida en U.S.A.** de la **quinta secuela vía máquina recreativa** de este boom.

«Super Street Fighter II», tal es el nombre que adoptará el engendro, invitará a los **12 héroes estelares** de costumbre y a **cuatro** nuevos competidores a saborear las lides de la victoria ante la crítica.

Los nuevos guerreros son: **Cammy**, una agente británica armada y peligrosa; **Dee Jay**, un luchador jamaicano de los de golpes tomar; **Feilong**, un especialista chino en artes marciales de los que chillan mucho y nodejan huella; y **Thunder Hawk**, un experto en Wrestling que viene de las tierras indias de EEUU a pegar al "hombre blanco" donde más le duele.



Este bestial arcade, del que muy pronto podremos disfrutar en nuestras tierras -aunque no en cartucho, por lo menos de momento-, llega **cargadito de nuevos y muy espectaculares movimientos especiales:** Ryu dispondrá de una nueva magia más potente y alucinante, Chun Li perderá su patada con giro en el aire en beneficio de una nueva onda más fácil y demoldedora, Dhalsim increpará al personal con un "Yoga Flamme" devastador. Pero habrá más novedades, como la llegada del sistema **Q-Sound en efectos,** que parece que es la tónica que se está imponiendo últimamente. Seguiremos informando. No os lo perdáis.





1,2,3, ACCIÓN

By THE SCOPE

Me encanta Nintendo y me encanta colaborar en su mejor revista, así que os voy a contar unas cuantas cosillas que me ha susurrado al oído un fontanero con bigote muy pero que muy famoso...

• En breve saldrá al mercado japonés «Art of Fighting». La creación de Takara conservará prácticamente todas las voces y melodías de la original versión de Neo Geo. Pronto, una "preview".

• Los geniales "Tiny Toons" tendrán una segunda parte. Y no será de plataformas, sino de deportes. ¿Que porqué? Pues porque la tercera fase del juego, aquella en que se jugaba un partido de fútbol americano, suscitó una buena crítica.

• Más de Konami. El pistolero «Lethal Enforces» estará a punto sobre Super Nintendo, en Navidades.

• Otro que también está al caer es la segunda de «Legend of Mystical Ninja» Con 16 megas, dos jugadores simultáneos y pila para grabar partidas. Por cierto, la primera parte está a las puertas de Europa, vía según todo los indicios, Ocean.

• En el «Lamborghini American Challenge» ,de Titus, se puede jugar con el Super (ejem) Scope. La mecánica será similar a la de «Yoshi's Safari», es decir limpiar la carretera a zambombazos. Claro, que si preferís echar carreras, pues también podréis..

• Game Boy también disfrutará del mejor juego de coches que se haya hecho para una consola, «Nigel Mansell's World Championship»

• "Freewheel" será el nombre de un nuevo periférico con forma de volante para los juegos de coches de Super Nintendo.

• "Game Over" es el título del libro que cuenta la historia de la compañía de la gran «N». Por el momento sólo se vende en U.S.A. y está arrasando.

SUPER MARIO BROS



SUPER MARIO BROS 2



SUPER MARIO BROS 3



THE LOST LEVELS



NUEVO PACK

SUPER MARIO ALL STARS™

MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

«SENSIBLE SOCCER» NO SALDRÁ HASTA ENERO



Al cierre de esta edición de Nintendo Acción, llegaba a nuestras manos un fax en el que se nos comunicaba que las versiones del juego de fútbol más esperado de todos los tiempos, **Sensible Soccer, no estarían disponibles hasta el mes de Enero**. Eso sólo significa que los que ya habían hecho hueco en su consola para colocar este título, tendrán que esperar un poquitín más si quieren disfrutar con todo lo que anticipamos en nuestra preview (unas páginas más adelante), pero que, en todo caso, merecerá la pena. No siempre se puede poner uno a los mandos de **Barça, Milan o Bayern Munich, cambiar sus estrategias de juego, golear con el propio Romario o retar al propio Real Madrid**. Y mucho menos en portátil o en 8 bits, donde ese campo está aún por explotar. Así que, un poco de paciencia, chicos, que todo lo bueno acaba llegando.

Avalado y desarrollado por Sony

DRÁCULA, EL MITO YA ESTÁ EN NINTENDO



Durante la última visita que realizó **Alan Welsman** -relaciones externas de **Sony Imagesoft**- a nuestra redacción, fuimos parte y testigos del último juego para Nintendo que estos chicos tienen en cartera. Hablamos de **Drácula** en sus versiones **Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy**, y también hablamos de lo que será un éxito seguro en todas las consolas.


SUPER NINTENDO

El **Príncipe de los Vampiros** se ha trasladado a un buen arcade a la sazón **plataformero** y, por lo visto, bastante jugable. Muy similar en sus tres versiones, aunque con más calidad técnica la de 16 bits, el juego estará protagonizado por **J. Harker** -el novio de la chica en la película de Coppola- quien, amenazado por lobos, zombies y demás criaturas de la noche deberá adentrarse en los **dominios del Conde para reponder a las afrentas** (también personales).

Según lo que nos comentó Mr. Welsman, los tres cartuchos deberían estar a la venta **durante las navidades**. Ahora falta que estas fechas se confirmen y que para Diciembre podamos gozar todos de un señor título. Por mucho miedo que os pueda dar, que eso, os lo garantizamos, está asegurado.



SUPER NINTENDO



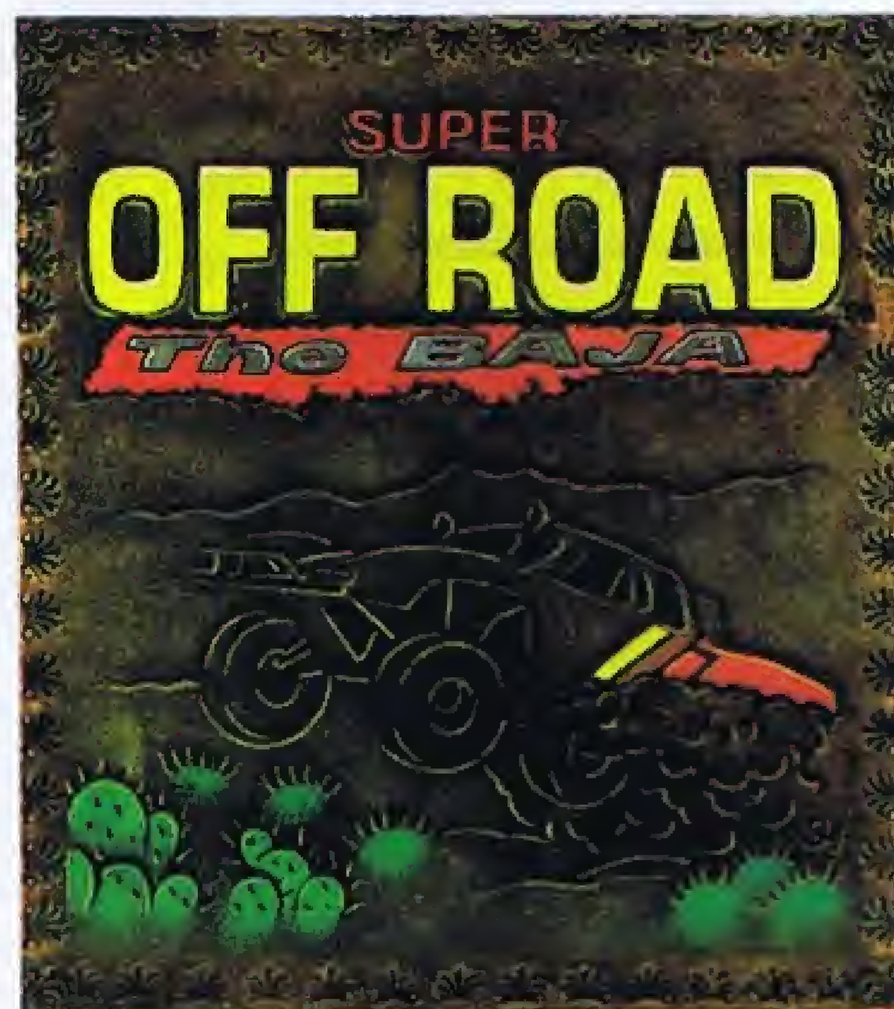
N.E.S.

NINTENDO NEWS

¡Qué pasada de bólidos!

EL CEREBRO VA SOBRE RUEDAS

Rock'n Roll Racing y «Super Off Road, The Baja» se suman a la locura de los juegos de coches que venimos experimentando de un tiempo a esta parte.



El primero es una creación de **Interplay**, y como su nombre indica cuenta con una **banda sonora** del más puro y dinamitero R'n'R. Temas tan conocidos "Paranoid" de Black Sabbath y "Born to be Wild" de Steppenwolf, son un par de ejemplos. La visión del juego es **lateral en 3D**, al estilo de los R.C. Pro-am de N.E.S. y Game Boy. Y tiene cosas como: opción de dos jugadores simultáneos en pantalla partida («split screen»), montones de digitalizaciones y **8 megas** de memoria.

«Super Off Road, The Baja» es una especie de remake del famoso arcade. Los programadores de Tradewest han pasado de la típica visión lejana de la pista a **una perspectiva trasera en 3D**, a escasos metros del tubo de escape del todoterreno Toyota que controlamos. Ocho **rallies** repletos de **baches, desiertos, charcos, barro,** muchos competidores sin escrúpulos y 8 salvajes megas de memoria serán sus puntos fuertes. Pronto haremos una **megapreview** de ambos, será una gozada para todos. Creednos.





Según los analistas "Nikkei"

NINTENDO, DE NUEVO EN LA CÚSPIDE

Nintendo vuelve a repetir puesto -es ya el tercer año consecutivo- a la **cabeza de las corporaciones japonesas**. Según un ranking realizado por el "Nikkei Economic Electronic Databank", la multinacional nipona no pierde comba en todo lo que se refiere a condiciones económicas en un mercado complicado. Muy al contrario, contínua en la brecha de las grandes empresas **por delante de Sega y,** siempre según estos datos**, otras 1932 empresas.**

MÁS SOBRE "PROJECT REALITY"

Aunque ya os informamos en números anteriores sobre el nuevo proyecto de máquina maravillosa que se trae Nintendo entre manos, y aunque es muy posible que no podamos difrutar de este artefacto hasta 1995, no queremos dejar pasar la oportunidad de contaros todo lo que va saliendo a la luz sobre este tema.

Como ya sabréis, **"Project Reality"** es el nombre de trabajo elegido por Nintendo para desarrollar una máquina de **64 bits a partir de la tecnología de Silicon Graphics**. La "bestia" en cuestión estaría basada en el soporte CD y un increíble microchip -**MIPS R4000**- desarrollado por SG cuya velocidad alcanzaría los **100 Mhz (la C.P.U. de Super Nintendo va a una velocidad de 4 Mhz)**, es decir, mucho más rápido que los PC's más veloces y que las propias máquinas de arcade.

Pero esto seguro que ya lo conociais, porque lo verdaderamente nuevo son dos pequeños detalles que Nintendo intenta que vayan con la máquina. Unas **gafas a lo realidad virtual** con sonido Q-Sound, a través de los cascos, y un súper sensor para captar el movimiento en pantalla. Y hasta **cuatro entradas de pad**, señal de que se lanzarán juegos para 4 jugadores. Por cierto, ¿será Mario uno de ellos?



© TOTAL

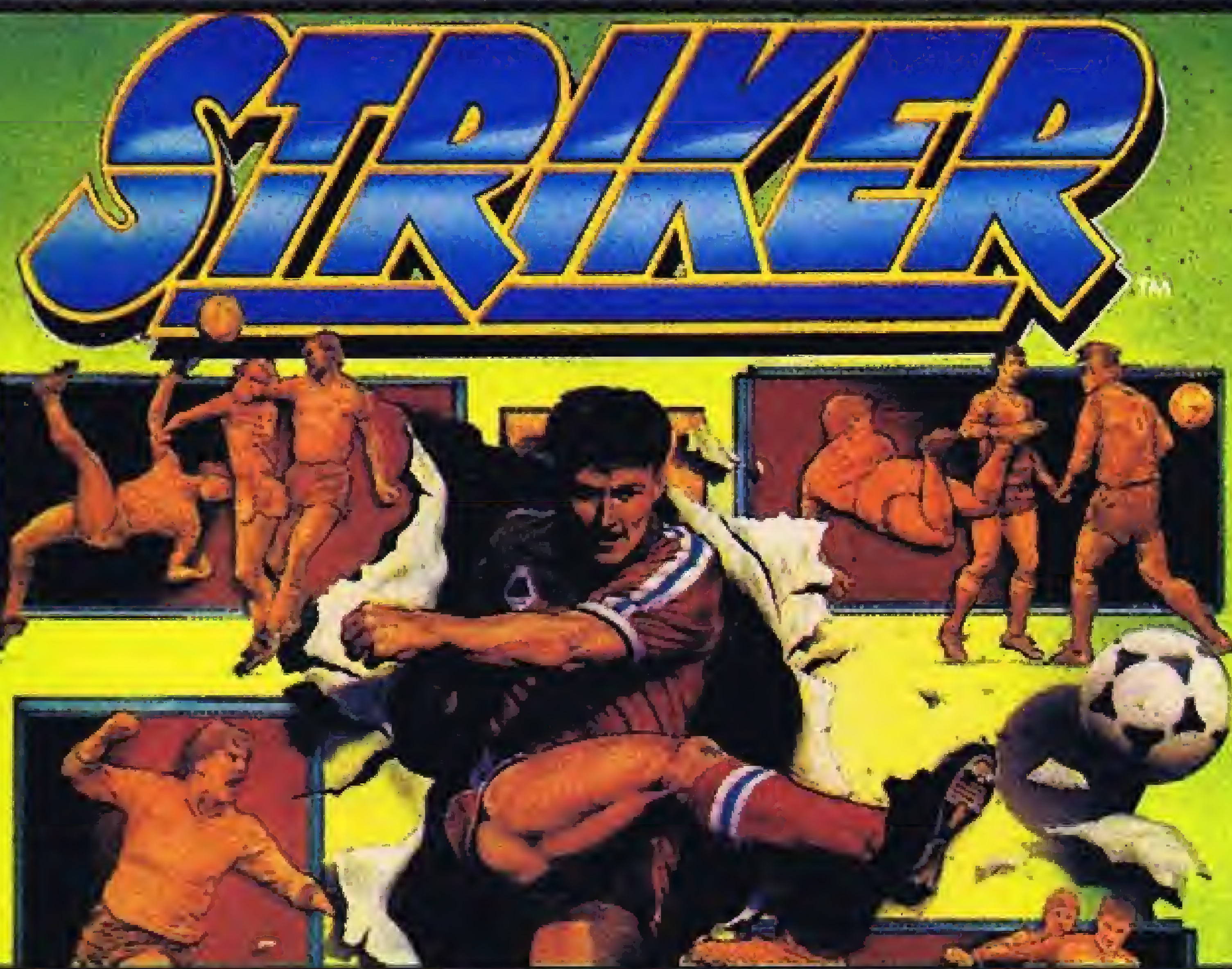
VARIEDAD PARA TUS CIRCUITOS



Disponible en Super Nintendo y GameBoy



Disponible en Super Nintendo, GameBoy y PC



Disponible en Super Nintendo



Disponible en Super Nintendo

ArcadiA software, s.a.



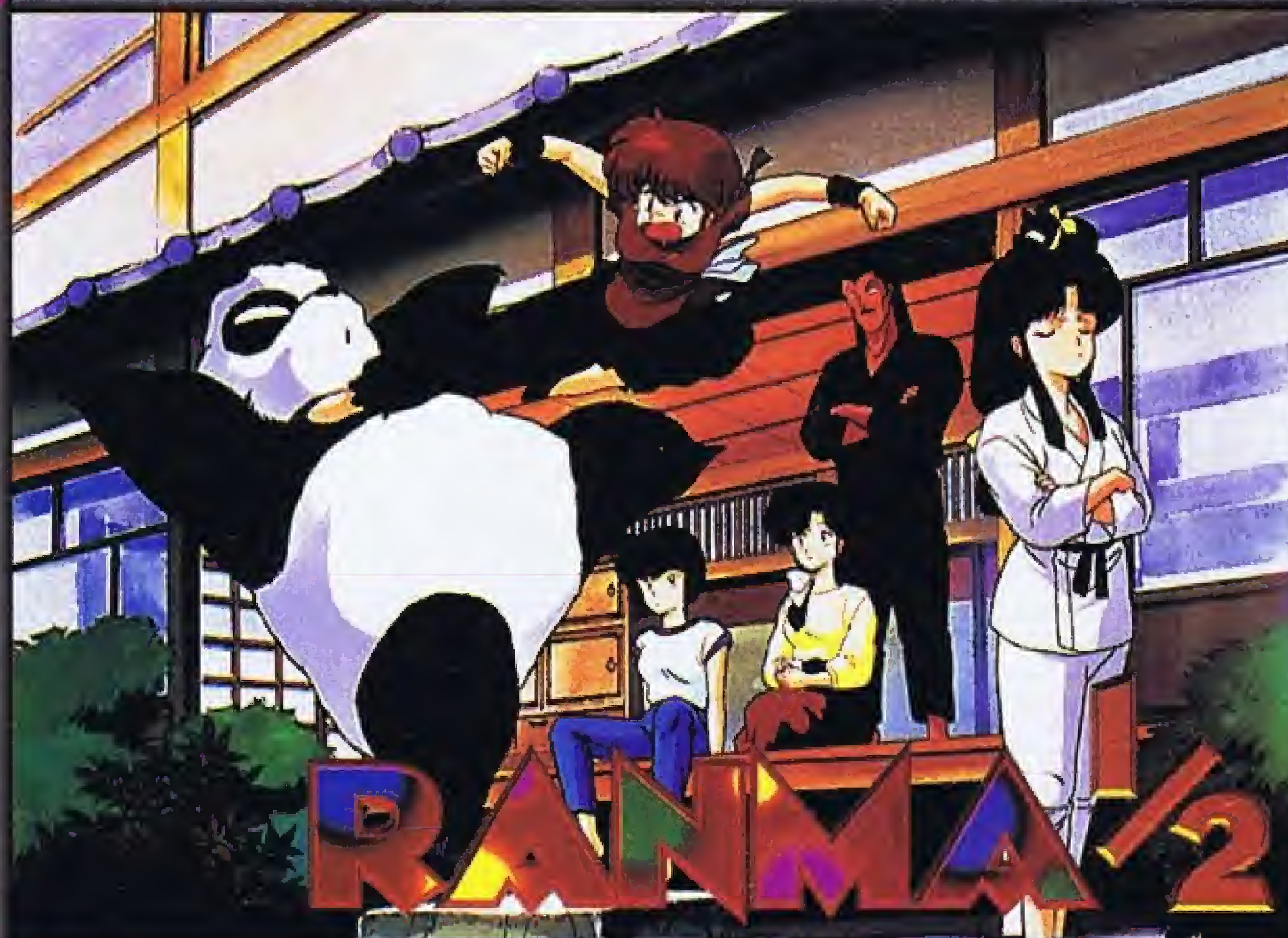
Disponible en MegaDrive

Disponible en Super Nintendo





Disponible en Super Nintendo y PC



Disponible en Super Nintendo

Disponible en GameBoy

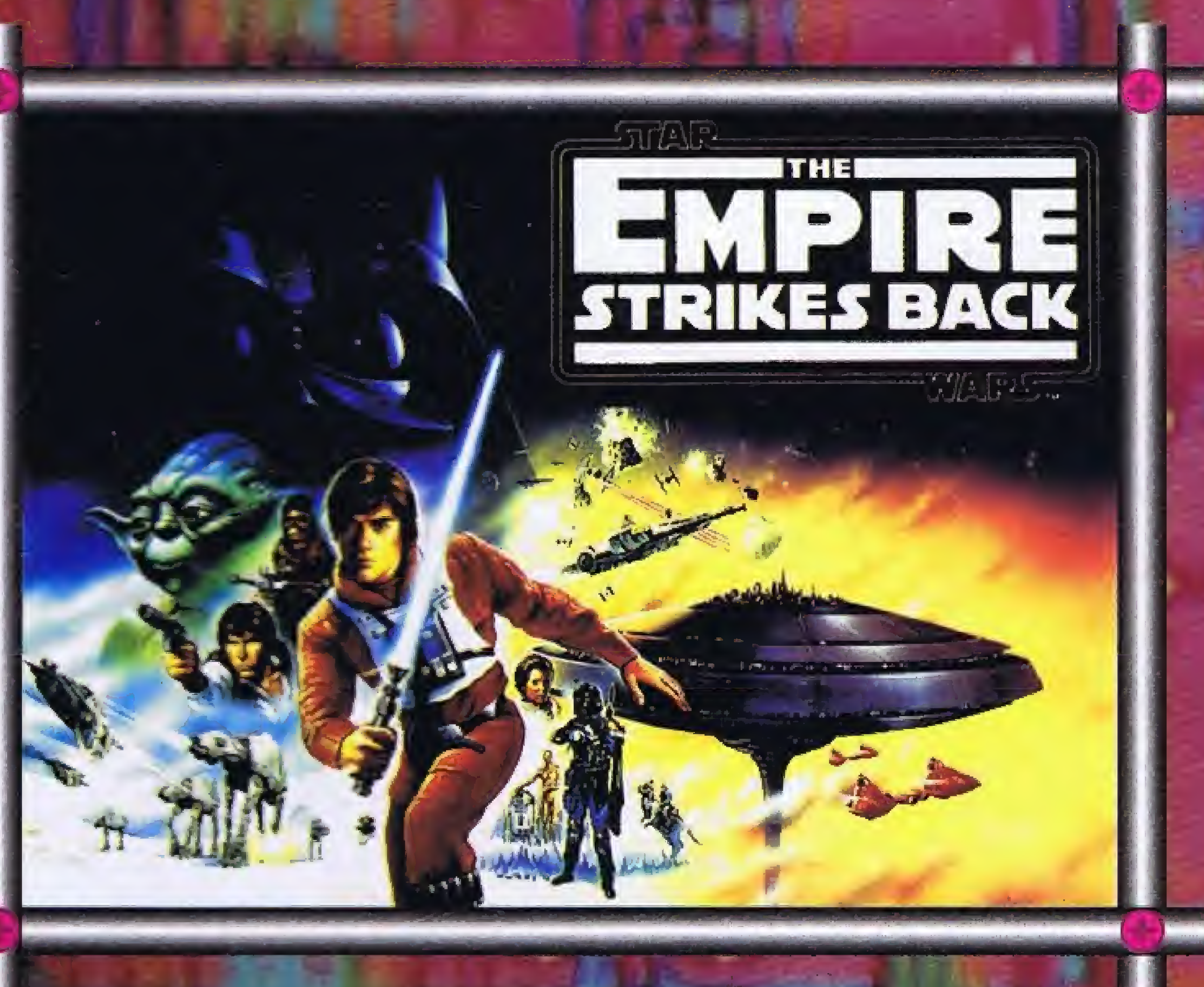




Disponible en Super Nintendo



Disponible en Super Nintendo



Disponible en Super Nintendo

Diccionario de Términos Consoleros

¿Qué significa chip?, ¿y rutina?, y ¿scroll parallax? ¿Qué quiere decir "zoom"? Todos estos términos y muchos más, por fin, son desvelados para Nintendo Acción y para todos los interesados en conocer más.



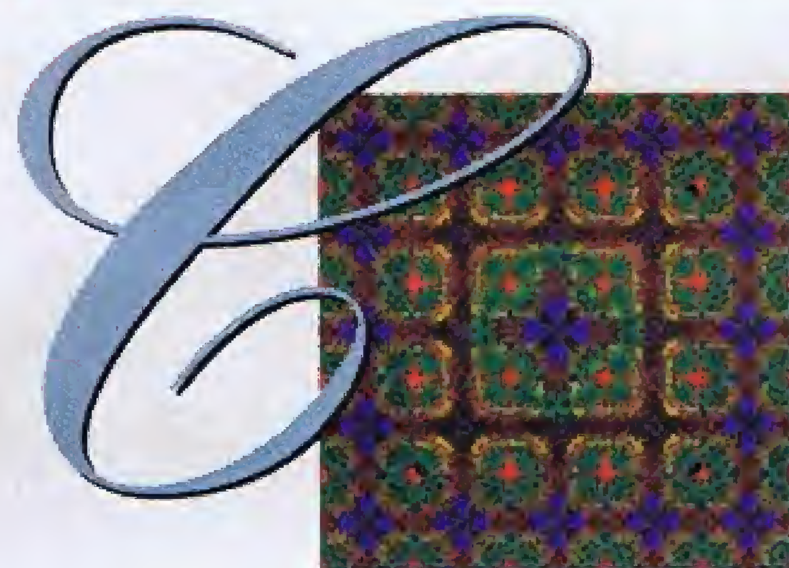
•ANIMACIÓN: *Término que designa el* **movimiento de un personaje**. *Tal movimiento está definido por diferentes dibujos vistos secuencia tras secuencia.*





•BIT: *Se refiere a la* **unidad básica de información** *de un sistema digital (hablamos de una consola). Sólo puede tener dos valores: 0 y 1, es decir, verdadero o falso, si y no, existencia y carencia, está y no está. Absolutamente toda la información que manejan nuestras maquinas de "jugar" está compuesta por* **bits**, *tanto en el caso del* **programa completo** *como en el de los* **gráficos**. *También se puede definir como la* **unidad más pequeña de almacenamiento de información**.

•BYTE: *Se usa para designar la* **agrupación de ocho bits**. *No debéis confundiros entre este término y bit. En* **Nintendo Acción no solemos medir la memoria en bytes, sino en bits.**



•CD ROM: *En inglés, siglas de* **Compact Disc Read Only Memory,** *que para que nos entendamos quiere decir* **disco compacto cuya memoria sólo puede ser leída y no escrita**. *Como ya sabréis, hablamos de un nuevo aparato que permite disfrutar de juegos* **almacenados en discos compactos**. *La gran ventaja que ofrece el CD Rom es que se apoya en un soporte -los discos- con capacidad para almacenar muchísima memoria. De hecho, los juegos que se editan en este sistema tienen* **más fases, mas enemigos y mejores animaciones** *que los cartuchos. En la parte que se refiere al sonido, también sale ganando. No sólo almacena melodías de calidad superior, sino que además es perfectamente compatible con los "compacts" de música.*

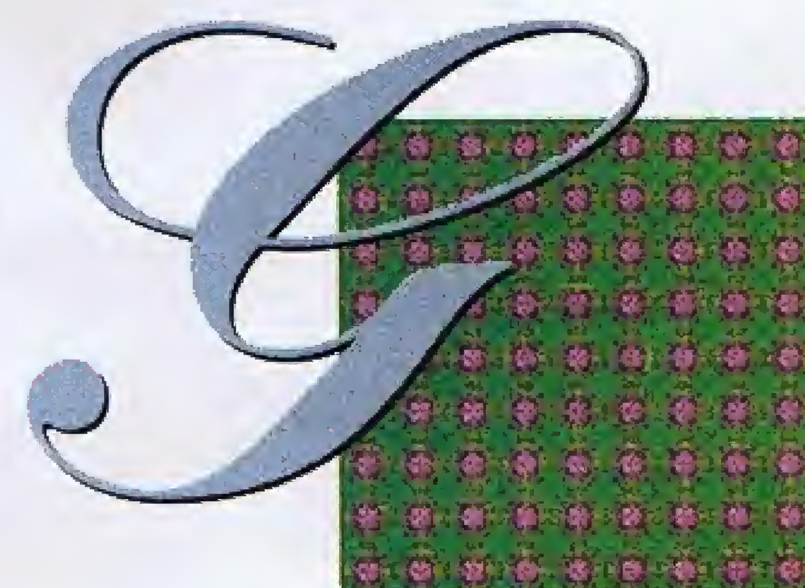
•CHIP: *Tiene el aspecto de una* **cucaracha con patas** *y una función determinada:* **ver y experimentar** *lo que los programadores han realizado para nosotros. Por cierto, las patas se utilizan para comunicar al chip con el exterior.*

•CHIP MD-7: *Es el chip que da vida a juegos como «Super Mario Kart» y que se encarga de las* **rotaciones, ampliaciones** *y simulación de escenarios tridimensionales.*

•CHIP SUPER FX: *Es el espíritu y la fuente de la que bebe* **«Star Wing»**. *Para abreviar, permite el* **manejo de gráficos vectoriales** *a gran velocidad y de planos poligonales rellenos de color.*



•CHIP DSP: *Su "única" misión es la de servir de apoyo al archiconocido MD-7. Podéis encontrar una pequeña muestra en el genial «Super Mario Kart».*



•GRÁFICOS VECTORIALES: *Se trata de gráficos con inclinación al componente matemático. Se construyen a partir de* **vectores**, *que son un utensilio matemático manejado por complejos cálculos.*

Estos gráficos están formados por **figuras geométricas** *(triángulos, rectángulos, etc...). Aunque son menos "bellos" que los gráficos normales, tienen, gracias a* **complicadas fórmulas**, *una gran ventaja: el* **movimiento es simplemente genial**. *Un ejemplo muy claro de este tipo de gráficos es* **«Star Wing»**, *cartucho que se apoya en un chip especial (el Super FX) para* **realizar todos los cálculos necesarios.**

•GRÁFICOS BIT-MAP: *Aunque parezca extraño, el término "Bitmap" engloba todos aquellos gráficos no vectoriales, es decir, los que acostumbramos a ver. Se mueven en base a unas* ***secuencias de animación*** *que se hallan en la memoria del cartucho. A la hora del movimiento, la verdad es que se pierde menos tiempo en su programación, pero su* ***calidad es peor*** *y requieren más memoria que los vectoriales.*

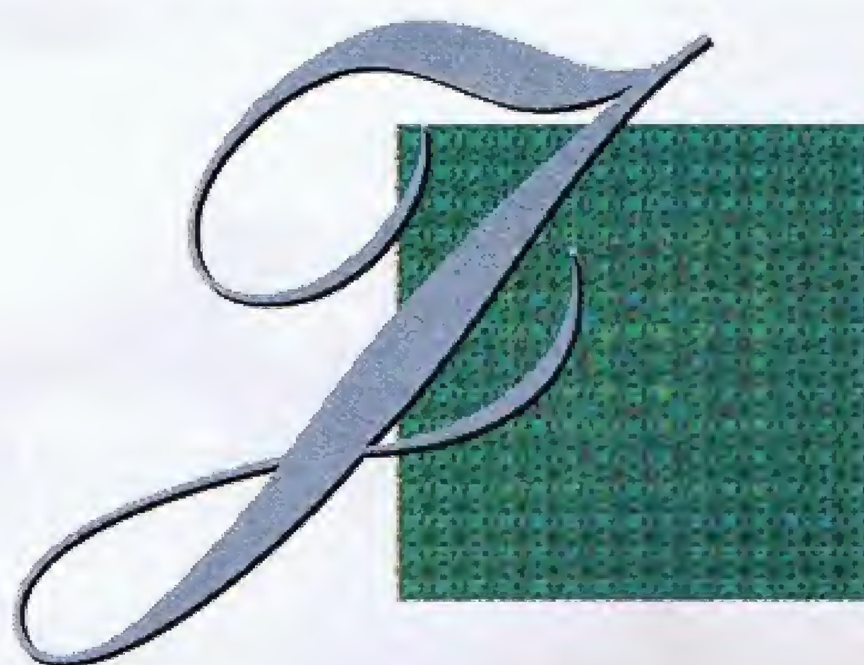
•GRÁFICOS DIGITALIZADOS: *Impresionan por su aspecto real. Para su ejecución se necesita un aparato (un* ***digitalizador gráfico o un scanner****) que recoja la imagen de una foto o película que nos interese y* ***la transfiera al programa. Su fidelidad al original es impresionante****, como podrás comprobar en el súper famoso* ***«Mortal Kombat» o en «World League Basketball»****.*





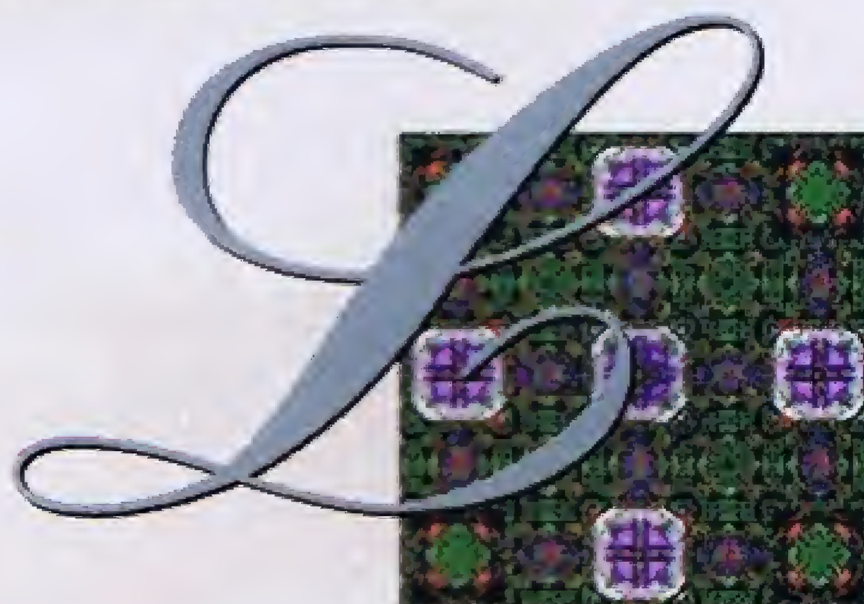
•HAND-HELDS: *Es un* ***sistema de videojuegos compacto****: une en una* ***misma pieza la pantalla y los mandos de control****. Están diseñadas para ser jugadas en cualquier lugar y a cualquier hora, por eso también se llaman* ***portátiles****. Dentro de este tipo de consolas se encuentran desde las* ***simples maquinitas de toda la vida hasta la Game Boy****, aunque las diferencias son abismales, entre otras cosas porque es imposible jugar a las tradicionales Hand Helds con cartuchos intercambiables.*

• HARDWARE: *Término que engloba toda una serie de "utensilios" tipo mandos de control, televisión y consola. Es lo que se conoce como "soporte físico".*



•JOYPAD: *Bajo este complejo nombre se esconde un objeto que seguro tendrás ya bastante manoseado. Se trata del* ***mando de control****, y se caracteriza por tener un* ***botón en forma de cruz*** *que sirve para dirigir a los personajes, además de* ***varios botones*** *de múltiples usos.*

•JOYSTICK: *De una utilidad semejante a la del joypad, se diferencia de éste en que el joystick carece de cruz para mover el personaje, y en su lugar* ***utiliza un "palo" (stick, en inglés)****.*



•LCD: *Siglas del término anglosajón* ***"Liquid Crystal Display"****, que significa pantalla de cristal líquido. Es el tipo de pantallas que suelen utilizar las* ***"hand-helds"*** *y, por extensión, es el* ***nombre que reciben los hand-helds más simples*** *(un Donkey Kong, por ejemplo).*



•MEGABIT: *Es la unidad empleada para medir la* ***cantidad de memoria*** *o capacidad que tiene un cartucho. Equivale a un millón (1.048.576) de bits. Un ejemplo: si«Street Fighter II» tiene 16 megas, significa que almacena 16 millones de bits.*

•MEGABYTE: *Equivale a un millón de bytes. Es* ***la unidad que se emplea para referirse a la memoria de la consola****. Si bien nosotros* ***solemos medir la memoria en megabits****.*

•MICROPROCESADOR: *Es el cerebro de la máquina. Se encarga de* ***dirigir todos los procesos*** *que se producen mientras disfrutais de una apasionante partida con vuestro cartucho favorito. Recibe los* ***mensajes que le envían otros chips y el joypad****, y genera las órdenes necesarias para que* ***funcione el resto de componentes de la consola****.*



•PALETA DE COLORES: *El hardware de la consola es capaz de* ***generar una serie de colores*** *que permiten que disfrutemos de imágenes muy bellas. De toda esa* ***cantidad de colores tan sólo podemos ver unos cuantos a la vez y en pantalla****. Éstos forman la* ***paleta de colores****. Por ejemplo, Super Nintendo puede generar* ***32768 colores*** *diferentes, de los cuales sólo* ***256*** *se pueden ver al mismo tiempo.*

•PARPADEO: *Sucede cuando un* ***gráfico visible en pantalla "desaparece" por espacio de milisegundos****. Puede que este efecto se haga a propósito con el fin de conseguir algún efecto, como la inmunidad de nuestros héroes. Pero, lo que es más grave, puede* ***deberse a algún problema técnico****. Si disponéis de una N.E.S., habréis podido observar este parpadeo en varias ocasiones, ya que, al no tener la capacidad de su hermana mayor,* ***no puede mostrar muchos sprites en pantalla****. Por eso hay muchos que no se pueden ver.*

•PIXEL: *Los gráficos que genera la* ***consola*** *están formados por unos* ***pequeños "puntitos"*** *que, al* ***unirse de forma estratégica****, dan como resultado los personajes y decorados de nuestros juegos preferidos. Su característica fundamental* ***es el color****, que puede ser distinto en cada uno.*

EL CEREBRO DE LA BESTIA SUPER 16 BITS

STARWING™

ESTRENA LA DIMENSION FX





Por primera vez, el Chip Super FX entra en acción. Si quieres presenciar un espectáculo digno de una máquina de 32 BITS, prepárate para este título: STARWING.
Lo que otros te prometen para el futuro, el CHIP SUPER FX te lo demuestra ya. Sin necesidad de comprarte ningún accesorio.
Con todo tipo de efectos tridimensionales, giros y rotaciones de 360º, deberás esquivar a velocidad vertiginosa obstáculos y ataques de enemigos, mientras luchas por llegar al final y poder convertirte en todo un zorro estelar.
STARWING es...
¡Una nueva dimensión!





SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID



•**RALENTIZACIÓN:** Fenómeno desagradable que se produce cuando se **quiere manejar al mismo tiempo un número de sprites** que sobrepasa la capacidad de nuestra consola. Si ese número es mayor al que nuestra consola permite por hardware, se está **obligando al microprocesador a realizar tareas para las que no está pensado**. Por eso todo va más lento, como en el **«R-Type» de la Super**.

•**RESOLUCIÓN:** La **calidad gráfica** de una consola se mide por el **número de colores que puede generar y por la resolución gráfica que puede representar**. La resolución es el **número de columnas de "pixels"** que pueden mostrarse en pantalla, multiplicado por el número de filas. Así, cuando hablamos de que la Super tiene una resolución de 256 por 200, nos estamos refiriendo a que pueden verse **256 columnas de pixels por 200 filas de éstos**. Queda claro que, a **mayor resolución, mejor calidad gráfica**.

•**ROTACIÓN:** Cuando una imagen comienza a **girar en pantalla** como si le hubiéramos **clavado un alfiler en el centro**, se está produciendo una **rotación**. La más grande de las máquinas Nintendo puede realizar este movimiento por hardware. El genial **«Super Castlevania IV»** es el mejor ejemplo de rotaciones: el escenario se mueve cuando estamos colgados de una cadena o subidos en una lámpara.

•**RUTINA:** Para que un juego funcione tiene que **haber algo que le diga a la consola lo que tiene que hacer**. Es el programador, mediante una serie de instrucciones que el cartucho almacena, el encargado de este tarea. Estas **instrucciones se agrupan en unos pequeños conjuntos** que reciben el nombre de **rutina**, sirven para realizar una tarea determinada.

Aunque nos sea imposible verlo, la razón de que **nuestro personaje se mueva por la pantalla** hay que buscarla en una **rutina de movimiento**. Del mismo modo, la causa por la que se produce un **choque entre nuestra nave y una enemiga** está en que existe una **rutina de colisiones**. Y así encontraríamos mil ejemplos diferentes que dejarían claro que **todo lo que ocurre en el transcurso de una aventura, arcade o lo que sea es "culpa" de la rutina**, del conjunto de instrucciones perfectamente estudiado y diseñado que lleva a cabo el programador en un cartucho.



•**SCROLL:** ¡De nuevo una palabra inglesa! Se refiere al **movimiento del decorado o escenario que ocupa la pantalla** con el objetivo de dar sensación de que todo se está moviendo. Por ejemplo, cuando en el «Kick Off» avanzamos hacia arriba, el **campo de fútbol se mueve hacia abajo mientras nuestro jugador permanece en el centro de la pantalla**. Eso es el scroll.



•**SCROLL PARALLAX:** Este exótico nombre está dedicado a un **scroll marcado por un decorado muy especial: no sólo se divdide en trozos sino que cada trozo se mueve a diferente velocidad**. También se denomina scroll de **varios planos, y se usa para dar sensación de profundidad al escenario**. Fijaos en el «Jim Power» (pantalla de arriba).

•**SOFTWARE:** Son los **juegos, los cartuchos, los programas**, la parte que más gusta de esto de las consolas.

•**SONIDO DIGITALIZADO:** Se obtiene mediante un "cacharro" llamado **digitalizador de sonido** que, como su propio nombre indica, se encarga de **capturar sonidos**. Dichos sonidos se introducen mediante un cable conectado al digitalizador y van desde **voces hasta explosiones**, pasando por cualquier otro tipo de fantástica musiquilla. También reciben el nombre de **"samples"** y su problema es que **requieren mucha memoria**, razón por la que se usa menos de lo que nos gustaría.

•**SPRITE:** Es la **unión de "pixels"**. Vulgarmente se designa con este término a cada uno de los **"monigotes" que podemos encontrar en un juego**. Pero, para ser más precisos, un **sprite es una imagen rectangular** que puede ser **figura por si solo o parte de ésta**. Así, los gigantescos **enemigos de final de fase** suelen estar formados por **varios sprites**. Nuestras consolas están **provistas de "hardware" para manejar** un numero determinado de sprites con **tamaño fijo**.



•**ZOOM:** En español, **ampliación y disminución de objetos.** Se produce cuando una **imagen se hace más grande o más pequeña, se acerca o se aleja**. Este fenómeno se puede observar en juegos como «Tortugas Ninjas», y la Super **puede realizarlo a través de hardware.**











THE EMPIRE Strikes Back

• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **PLATAFORMAS**
• Compañía: **J.V.C.** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **16** • En la calle: **DICIEMBRE**



LucasArts Contraataca

Tanto éxito y prestigio ganados en la pantalla grande por la Guerra de las Galaxias no pasaron desapercibidos a los programadores de LucasArts, quienes, a pesar de hacerlo con un considerable retraso, nos «regalaron» una auténtica joya del software para diferentes formatos: Star Wars. Y aunque todas sus versiones eran grandiosas, la que más profundamente caló en nosotros fue la de Super Nintendo: o al menos eso pensamos. Dentro de muy poco tiempo, aparecerá la segunda parte de este clásico, la que casi culmina lo que se espera sea una inmejorable trilogía. Con estos antecedentes, nada ha podido ir mal. Más bien todo lo contrario, y eso es lo que esperamos y lo que ya hemos visto.





16 "megazos"

Y es que, si partimos de los 8 megas de «Star Wars», al conocer la espeluznante cifra de 16 para «The Empire Strikes Back» no pudimos por menos que quedarnos alucinados. Hasta ahora, -aparte de Bubsy-, éste es



Star Wars marcó el inicio de una serie antológica que pronto culminará en nuestras Super Nintendo con este genial The Empire Strikes Back.

el único cartucho de plataformas «sixteen megs» que hemos visto, y esto implica que las fases sean mayores (tanto en número como en tamaño) y que se incluyan numerosos efectos y detalles que mejoren increíblemente el conjunto del juego.

Para que os hagáis una idea de lo que os espera, el desarrollo de la aventura seguirá fielmente el argumento de la «peli». Partimos del planeta helado de Hoth, donde comenzaremos nuestra epopeya a bordo del Taun-Taun: ¿os suena? Durante la marcha, no echaremos en falta a los AT-AT Walkers, ni a Yoda, ni a Lando Calrissian, ni a Darth Vader, ni por supuesto, a Han y Chewacca, quienes, por cierto, en algunos niveles ocuparán puestos clave.

En otros momentos del juego pilotaremos diferentes artefactos como el Snowspeeder, con el que derrotaremos a los AT-AT Walkers, el Halcón Milenario, un Ala-X rebelde o incluso una moto.

Como véis, el cartucho promete y mucho nos tememos que se va a convertir en un clásico.









Bajo la sombra de «Star Wars»

El primer juego de la serie galáctica de Lucas marcó toda una época. Tanto es así que los señores de J.V.C. han decidido continuar en la misma línea. De hecho, los «sprites» de Luke, Chewacca y Han serán los mismos, con movimientos similares y patrones de ataque apenas variados. También la fase del Snowspeeder será muy similar a la del Land speeder del Tatooine, aunque bien es verdad que aquí parece mucho más rápida, si bien desgraciadamente algo más brusca. Pero lo que echábamos tan de menos en la primera parte, la fase de los asteroides del Halcón Milenario, en esta ocasión sí que aparecerá y, además, resuelta de una forma magistral. En definitiva, que «The Empire Strikes Back» será la culminación de esa gran obra llamada Star Wars. Ya lo veréis.



•Consola: SUPER NINTENDO •Tipo de Juego: PLATAFORMAS
•Compañía: CAPCOM •Nº de Jugadores: 1
•Megas: 8 •En la calle: NAVIDADES

El encanto de Disney

Aladdin

Disney y Capcom. Dos nombres que por separado encantan y unidos maravillan.

Meses atrás, y como fruto de su colaboración, quedamos prendados del Magical Quest protagonizado por el ratón Mickey, que llegó incluso a ocupar nuestra cotizadísima portada. Ahora ambas compañías han vuelto a unirse, así que imaginaos lo que nos aguarda al conectar Aladdin a nuestra consola. Porque Aladdin es más que un juego, es una película de dibujos animados en chips. Y, cómo no, con toda la carga de emoción y romanticismo de los largometrajes de la factoría del genio Norteamericano.

Si Aladdin, el film, fue galardonada por la academia de Holliwood,











Aladdin es un juego sorprendente, único, es el mágico resultado de un trabajo al que se le han dedicado los mejores recursos técnicos y un enorme deseo de romper con todo lo visto hasta el momento.





Aladdin, el juego, no lo debiera ser menos. Porque todo, absolutamente todo lo que atesora es fantástico, maravilloso y totalmente digno de ocupar el lugar más alto de vuestras preferencias.

¡Ah el amor!...

Aladdin es una historia de amor, una preciosa historia para chicos y mayores.

Al, el protagonista, es un atractivo chico del reino de Agrabah cuyo único deseo es casarse con Jasmine, la bellísima hija del califa. Sin embargo, una antigua ley impide a las princesas casarse con súbditos, por lo que su amor es imposible. Pero ellos, preesas de su amor, se citan a escondidas tratando de evitar a los soldados del Sultán Jaffar, pretendiente también del amor de Jasmine. Pero Jaffar no está enamorado de la chica: lo único que desea es heredar el trono y no va a consentir que nada estropee sus planes. En cuanto descubre las relaciones de los muchachos no duda ni un instante y manda al muchachuelo al calabozo. Y aquí es cuando surgen Abú, un mono muy mono colega de Aladdin, una lámpara maravillosa, una alfombra mágica, un genio y muchas cosas más...

Pero como es mejor que todo eso la vayas descubriendo durante el juego, vamos a contarte tan sólo que el juego constará de 7 preciosas fases que transcurrirán por las calles de Agrabah en cuevas, en el interior de la propia lámpara y en muchos y singulares lugares de ensueño.

Pero no pienses que tu mayor enemigo será el Sultán, sin duda la mayor amenaza es la distracción. Porque todo es tan bonito que mejor que avanzar preferirás contemplar la extraordinaria belleza de los parejes que te envolverán...









• Consola: SUPER NINTENDO • Tipo de Juego: ARCADE
• Compañía: MASIYA • Nº de Jugadores: 2
• Megas: 8 • En la calle: DICIEMBRE



Si tuviéramos que elegir las dos series de dibujos japoneses que más han contribuido a que el manga se convierta en una auténtica fiebre, no tendríamos dudas: Bola de Dragón y Ranma 1/2. Pero si estos títulos causaron furor en la Televisión, esperar a ver lo que son capaces de hacer en las consolas...

RANMA 1/2

Más Manga, por favor

Dejando a un lado al intocable Son Goku, -dueño y señor de este hipnotizante mundo del manga-, el personaje que más atrae la atención de los aficionados al género es el singularísimo Ranma.

Sus aventuras -que se están emitiendo actualmente en Antena 3-, son posiblemente las más originales y alocadas que jamás hayamos visto, y, por si acabas de aterrizar de otro planeta, te las vamos a contar.

Que chico más "guapa"

No, no es un error de imprenta. Resulta que Ranma, un chico normal y corriente que se dedica al kárate, viaja a China con su padre con el fin de perfeccionar su sabiduría en las artes marciales. Un día, padre e hijo deciden entrenar en la soledad de un lago perdido. Subidos en una caña de bambú practican tranquilamente, ajenos al peligro que se cierne sobre ellos...













Resulta que el manantial estaba encantado y al caer Genma, el padre, y más tarde el propio Ranma, comienza su odisea: Genma se transforma nada menos que en un oso panda y Ranma en una preciosa chica de sugerentes y generosas curvas. Cada vez que entren en contacto con el agua fría, el hechizo se repetirá, y el único antídoto efectivo será el agua caliente.

A estas alturas ya os podréis ir haciendo una idea de cuál va a ser vuestra misión en el cartucho que pronto nos llegará de la mano de Arcadia: resolver el maleficio y conseguir que nuestros amigos recuperen su aspecto normal.

Fantasía oriental

Tras esta introducción, muchos habréis pensado que Ranma 1/2, el juego, va a pertenecer a ese género tan popular en Japón: el rol. Pues nada de eso,colegas. Los chicos de Masiya han decidido coger a los personajes más emblemáticos de la serie, dotarles de unos golpes y movimientos especiales y meterlos en un sublime cartucho de 8 megas en el que la acción primará sobre todas las cosas. Con un desarrollo tipo Street Fighter II, Ranma 1/2 será uno de los juegos de lucha más rápidos del catálogo para S. N.

¿Qué? ¿se pone interesante la cosa, no? Pues esperad a conocer algunas de las características que va a lucir este cartucho: Modo versus, -donde podremos controlar hasta 8 personajes distintos-; modo historia, -donde haremos frente a cuanto muchachuelo ose enfrentarse con nosotros, controlando a Ranma chico o chica-; fases de bonus, -en las que lucharemos frente a un viejo verde que ha robado la ropa interior de las chicas y contra una bruja de armas tomar-; y un montón de sorpresas más que pronto tendréis ocasión de descubrir con vuestros propios ojitos.

Como véis, la increíble calidad que promete este juego va a hacer que no sea necesario ser un fanático del manga para caer en la tentación de jugar a ser Ranma.







Por sus rostros los conoceréis...


RANMA CHICO
El bueno de la historia.


RANMA CHICA
Lo mismo pero tras una ducha.


GENMA
El papa de la criatura.


KODACHI
Bailarina de armas tomar.


KUNOH
Tan guapo como agresivo.


KOHCHOH
El Inspector Gadget japonés.


SHAMPOO
Y acondicionador a la vez.


RYONGA
Te hará morder el polvo.



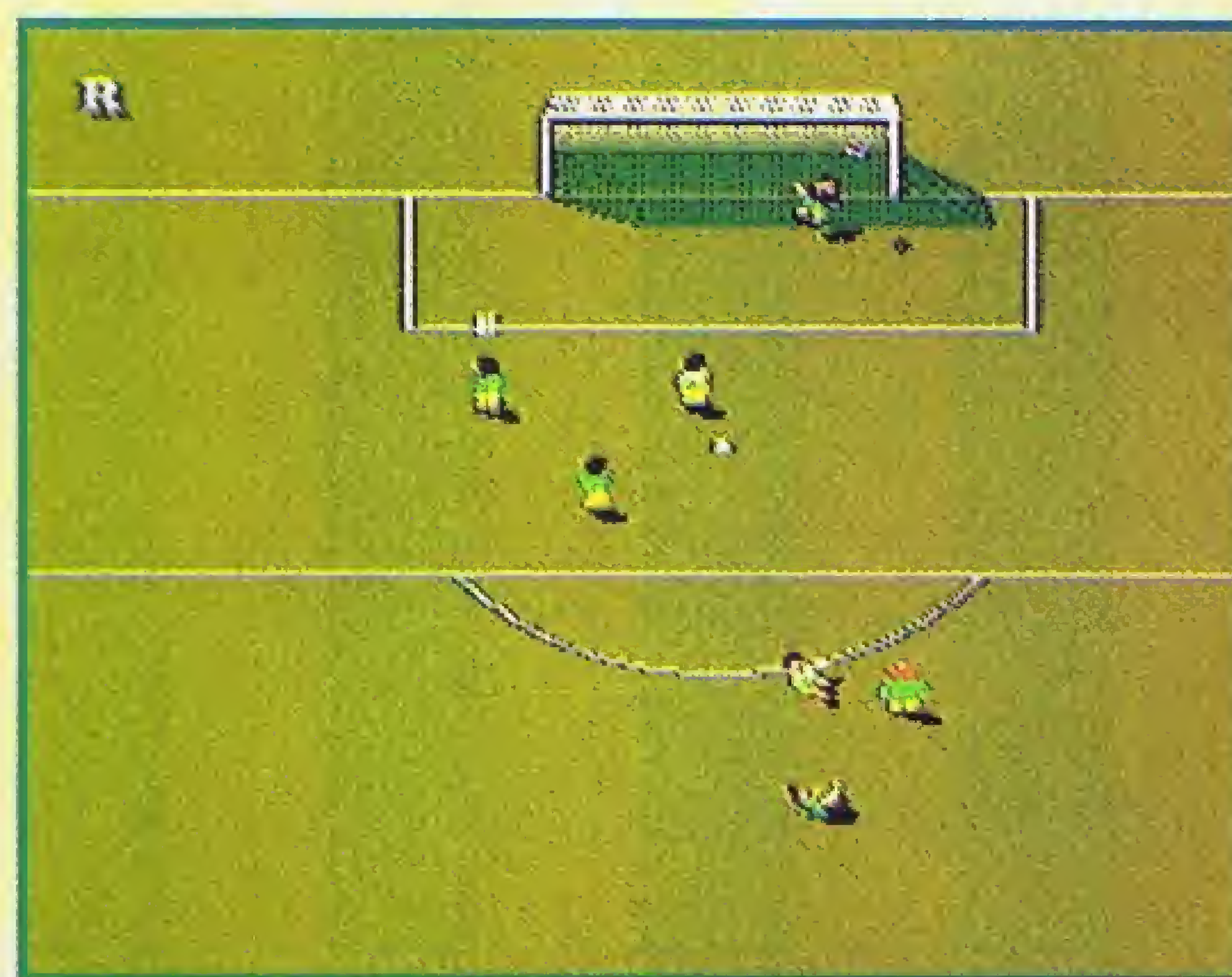
• Consola: SUPER NINTENDO • Tipo de Juego: DEPORTIVO
• Compañía: SONY IMAGESOFT • Nº de Jugadores: 2
• Megas: 4 • En la calle: DICIEMBRE

Sensible SOCCER

Ya nada será lo mismo

Como serios profesionales del videojuego que somos en Nintendo Acción, gozamos de ciertas ventajas frente al resto de los mortales. Una de las que, sin duda, despierta más envidia es el acceso inmediato a cuanto cartucho sale al mercado. Para más detalles, el género que más interés despierta en esta "sufrida" redacción es el deportivo, y dentro de éste, es el fútbol el que realmente desata nuestras pasiones.

De entre todos los juegos del deporte rey que llegan hasta nuestros monitores hay uno del que estamos totalmente viciados desde hace muchos, muchos meses (y del que seguiremos estando hasta que llegue el director y nos lo tire por la ventana). Hablamos del mejor simulador de fútbol de la historia, del incomparable, del magnífico, del increíble ¡¡Sensible Soccer!!





Mami, ¿qué será lo que tiene el Sensible?

A primera vista Sensible no parece gran cosa: un montón de pequeños sprites correteando por una pantalla, una vista del campo en perspectiva aérea muy alejada y casi vertical... no es lo que se dice una pinta muy prometedora.

Sin embargo, cuando echamos la primera partida y vemos lo rápido y bien que se mueven los jugadores y las interminables posibilidades de ataque, defensa y opciones de las que disponemos, empezamos a alucinar. ¿Te interesa saber que pone el Sensible sobre la mesa? Pues coge un boli y apunta: 7 superficies distintas, 168 equipos, 8 diferentes estrategias, posibilidad de hacer cambios, tarjetas, diferentes tipos de









competiciones y, la que más nos gusta, posibilidad de crear ligas.

Si tuviéramos que definir teóricamente el término «jugabilidad», con el Sensible en nuestras manos lo tendríamos fácil, muy fácil. Sensible es la jugabilidad en sí, con todo lo bueno que tal afirmación acarrea. Suena bien, ¿verdad?

Y ya por último, antes de despedirnos hasta el mes que viene, sólo nos resta recomendaros una cosa. Para exprimir al máximo este cartucho, precisaréis de un joystick de «palanca». Con el pad es divertido, sí, pero con el joystick es lo máximo. Palabra de Nintendo Acción.







Desde su aparición en el campo de los ordenadores,no ha habido simulador de fútbol que consiguiera igualar a Sensible.







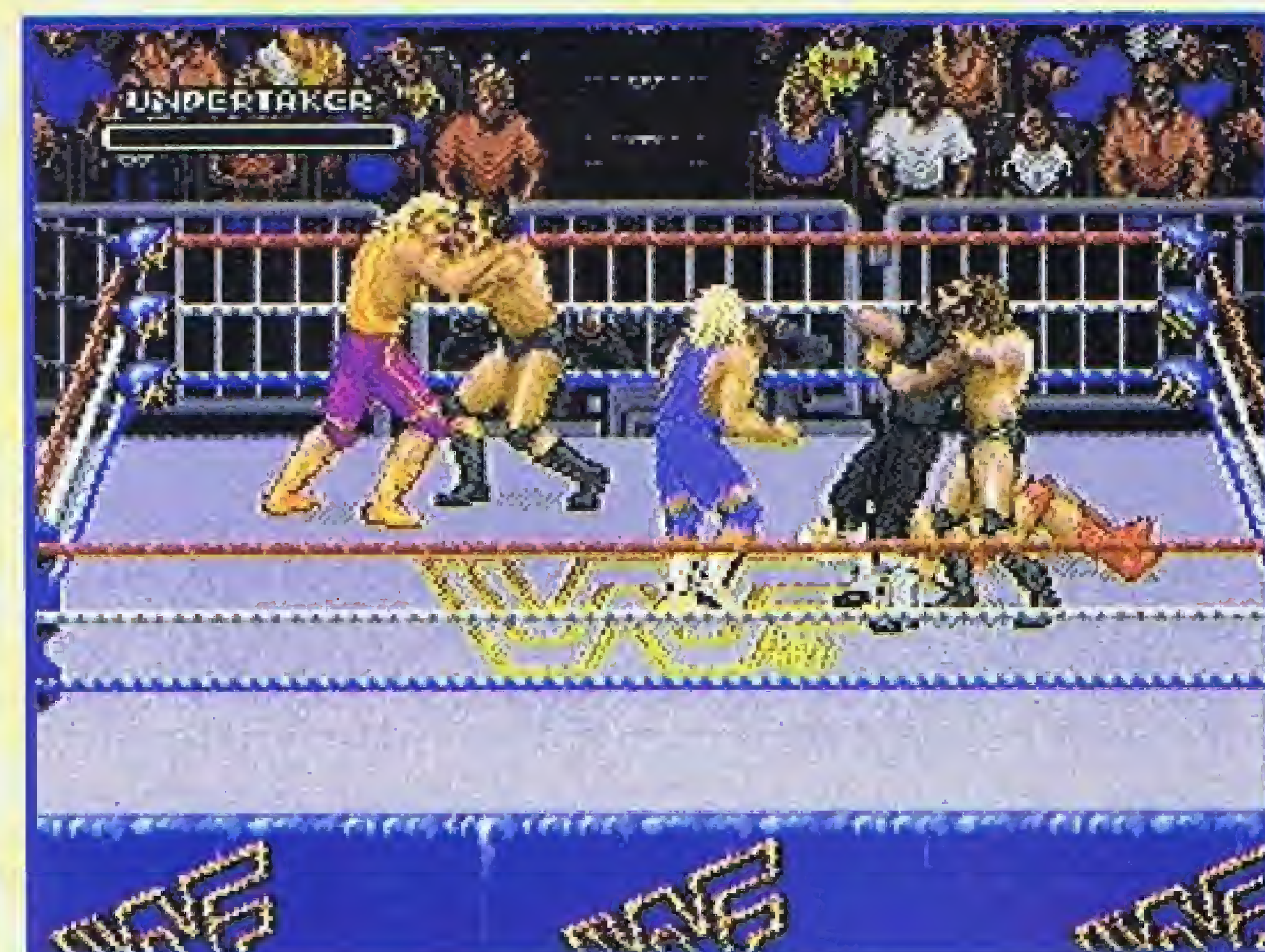


- Consola: **SUPER NINTENDO**
- Tipo de Juego: **LUCHA**
- Compañía: **LJN**
- Nº de Jugadores: **2**
- Megas: **8**
- En la calle: **SIN DETERMINAR**

WWF ROYAL RUMBLE

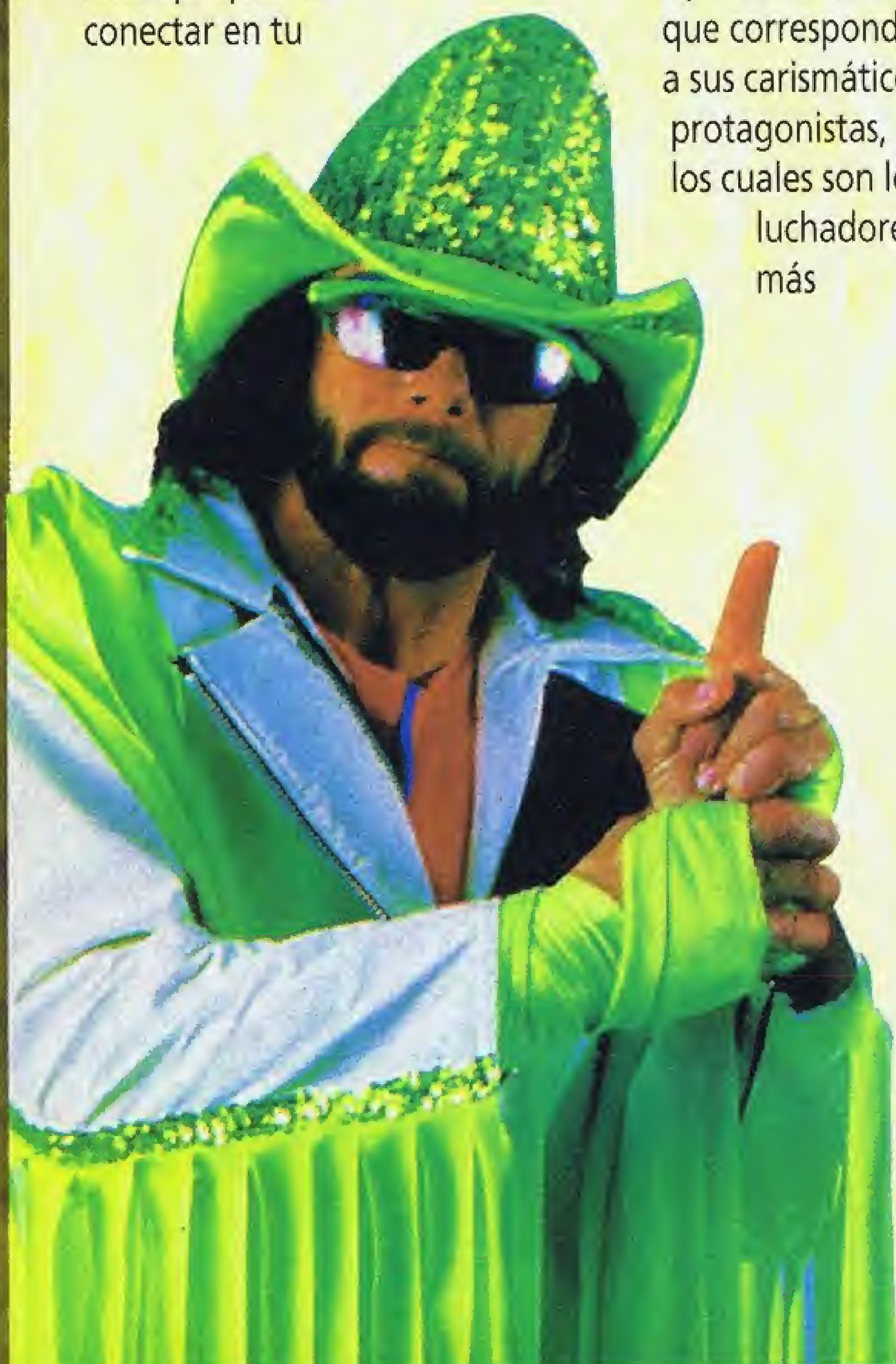
El wrestling más total





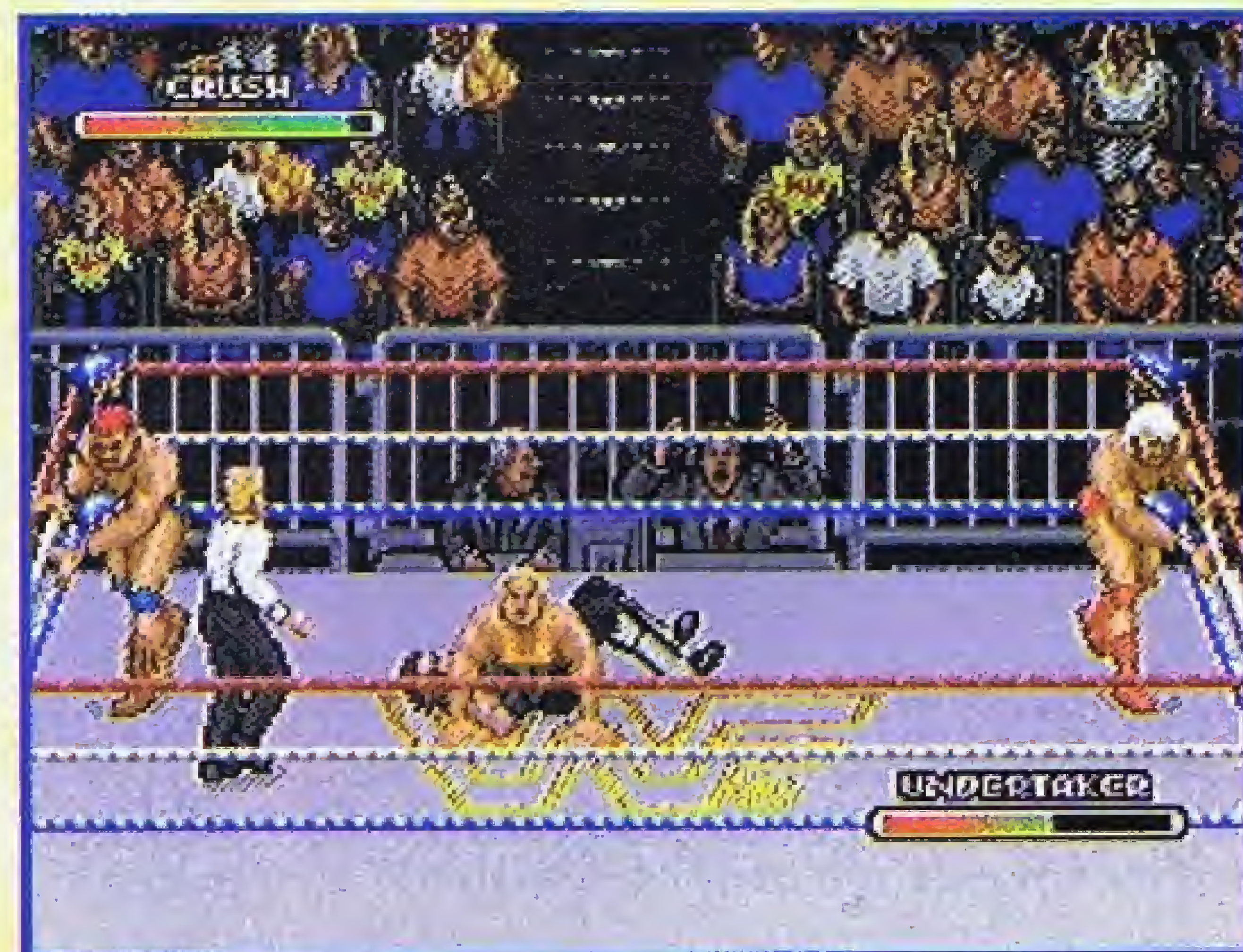
Estamos, sin duda, ante el que será el mejor y más completo juego de lucha libre que podrás conectar en tu consola. Para conseguirlo Royal Rumble emplea unos argumentos impresionantes. El más importante es el que corresponde a sus carismáticos protagonistas, los cuales son los luchadores más espectaculares de los ultimísimos tiempos. Así, estrellas más o menos trasnochadas de la talla de Hulk Hogan o el Último Guerrero, han cedido su estrellato a los 12 superwrestlers más importantes de la actualidad: Randy Savage «Machoman», Mr Perfect, Crush, The Undertaker (el enterrador), Bret «Hit Man» Hart, Tatanka, Ric Flair, Shawn Michaels, Yokozuna, Lex Lugger «The Narcissist», Razor Ramon y el genuino Ted Dibiase «el hombre del millón de dólares».

Pero no os llevéis a engaño, este espectacular elenco de personajes será sólo el comienzo.



Un gran espectáculo

Además de una llave









Seguramente aún no estáis preparados, para enfrentaros a estas moles de musculos. Pero a ellos les da igual. Son los doce luchadores más potentes del momento y tratarán por todos los medios de haceros besar la lona.

especial por personaje, todos los luchadores disfrutan de un amplísimo menú de estrategias de combate comunes, como peleas fuera del ring, las típicas escaladas a las cuerdas, carreras en el ring y muchos golpes más. Incluso se pueden realizar llaves «más o menos ilegales», como retorcer el cuello, meter los dedos en los ojos del contrincante y la particularísima patada en el sitio ése donde a todos nos duele tanto.

Todos estos patrones de ataque hacen que los 6 botones del pad sean más que útiles, multiplicándose por mil las posibilidades de combinar ataques.

Por todas estas características, Royal Rumble será, además de el más bonito, el juego de lucha libre más jugable de los últimos tiempos. Porque, además, los chicos de Sculptured Software, -los creadores del genial Mortal Kombat-, no se han olvidado de ofrecer una nutrida gama de competiciones. Estas van desde el típico one-on-one o los combates, a dobles, hasta el impresionante modo Torneo Royal Rumble, en el que se enfrentarán todos contra todos (6 luchadores en pantalla) hasta que quede sólo uno en el ring y recoja el cetro de Campeón del Mundo de Wrestling.

Diez niveles de dificultad y la genial opción de dos jugadores simultáneos, harán de Royal Rumble el futuro rey de los juego de Wrestling.











• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **ARCADE**
• Compañía: **SONY** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **8** • En la calle: **EN BREVE**

CLIFFHANGER



Agárrate como puedas

Sylvester Stallone, con el permiso del gran Arnold, se ha convertido en el protagonista más carismátito de las «pelis» de acción. Su último éxito, Cliffhanger, está arrasando al otro lado del Pacífico. ¿Ocurrirá lo mismo con la adaptación de sus aventuras para Super Nintendo?

Cliffhanger es un "rescatador" profesional. Su trabajo le obliga a estar siempre colgando de un hilo, y de ahí que el título de «Máximo Riesgo» haya sido el elegido para definir las aventuras que vivirá Stallone en nuestro país, tanto en el cine como en las consolas.

El argumento del juego no va a coincidir exactamente con el de la peli del mismo nombre, pero lo que sí compartirán serán sus interminables dosis de acción, que provocarán que finalizes cada partida "al borde de un ataque de nervios".

Si perteneces a ese reducido grupo de valientes que disfrutan con los retos difíciles, posiblemente Cliffhanger te dará suficiente marcha.

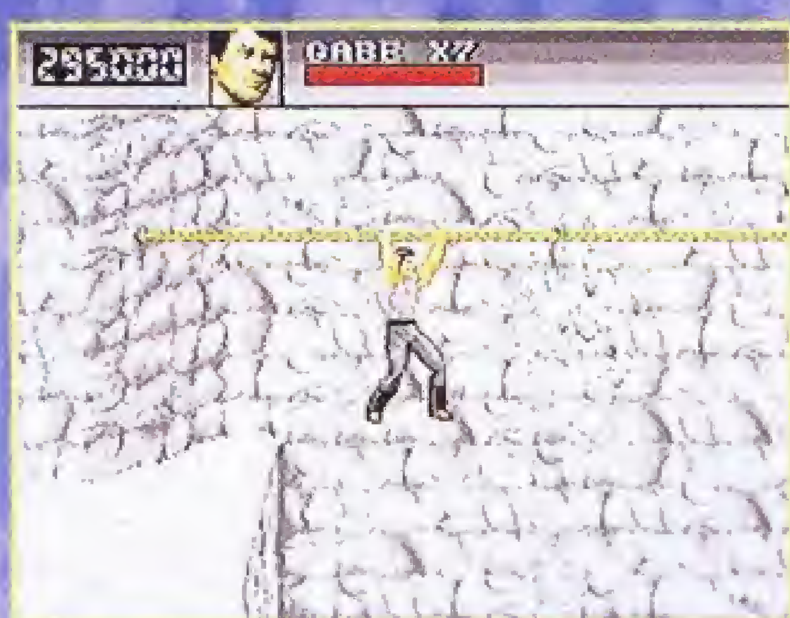












Todo está ya prácticamente listo para el estreno consolero de Cliffhanger. Que este título alcance el éxito o no, está pendiendo de un hilo... ¡Y nunca mejor dicho!



Cliffhanger se compondrá de 7 peligrosos niveles que representan los abruptos parajes de las Montañas Rocosas: bosques, cuevas, acantilados, paredes casi verticales, avalanchas de nieve... no habrá ningún obstáculo que pueda frenar el ímpetu de Gabe (Sylvester).

Escalada de acción

Nuestro «prota» avanzará de izquierda a derecha arreando mamporros, y en algunos casos también deberá recurrir a su extraordinaria habilidad en ese especial arte de la escalada. Detrás de cualquier esquina le aguardarán pandilleros, macarras, francotiradores y demás enemigos de la peor calaña imaginable, que emplearán cualquier tipo de artimaña para impedirle el paso.

Por suerte Gabe contará con una variada -aunque no demasiado numerosa- gama de golpes «kungfunianos» que le permitirán jugar con cierta ventaja sobre sus torpes adversarios. Además, tendrá la posibilidad de recoger las armas de los enemigos abatidos tras las peleas, y utilizarlas en su propio beneficio. Cuchillos, metralletas, navajas y demás artulugios dañinos se convertirán frecuentemente en sus mejores aliados.

Pero sin duda, quien mejor puede ayudarle eres tú y la portentosa capacidad de batalla que demuestras en cada cartucho de lucha que se pone ante tí. Para poder demostrarlo, apenas tendrás que esperar unos días..













• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **ARCADE**
• Compañía: **BANDAI** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **8** • En la calle: **DICIEMBRE**

Criaturas made in Japan

Ultraman

La primera aparición de este gigantesco ser, mezcla de hombre y robot, fue como protagonista en una exitosa serie de televisión japonesa. Fruto de la considerable aceptación que recibió Ultraman, el tipo del que os hablamos, aparecieron un buen número de imitaciones marca Bioman y Winspector. A pesar de no ser realmente los originales, estas dos series gozaron de gran popularidad a este lado del globo: tanto o más que el genuino «Ultraman». Si alguno de vosotros se acuerda de estos pasajes perdidos de la tele de hace unos años, os podemos asegurar que la conversión a cartucho de este clásico pasa por ser totalmente fidedigna al concepto original.



Protector del Universo

El argumento de «Ultraman» es uno de tantos. Unas fuerzas alienígenas en forma de virus han infectado la tierra creando unos enormes, terribles y repulsivos engendros mutantes. Nuestro muchachote deberá hacer frente a estos asquerosos monstruos y expulsarlos definitivamente del suelo terrestre. Así pues y al más puro estilo de un beat'-em-up tipo «Street Fighter 2», «Ultraman» deberá combatir contra 9 vomitivos bicharracos hasta acabar con ellos. Cuatro magias distintas y unas cuantas llaves de artes marciales serán el









arsenal con que contará nuestro héroe. Pero atención, porque estos movimientos especiales no se podrán ejecutar en cualquier momento. Precisaremos de un cierto tiempo de espera para recargar un indicador de potencia. Así, y según el tiempo que aguantemos, la magia será más o menos devastadora para el engendro enemigo.

Directamente desde Japón, vía Bandai, el último héroe «chinaka» se enfrenta a su mejor batalla. Ganará Ultraman.

Y bien, ya lo estáis viendo. Ultraman es uno de esos cartuchos que hará las delicias de los amantes made in Japón, de la imaginación que domina la cultura nipona y de la que muy pronto tendréis más noticias.

















Más vale tarde que muy tarde

Nuestras plegarias han sido escuchadas, al fin. Tras meses y meses de vacío constante en lides japonesas, parece que alguien se ha dado cuenta de que existe un enorme mercado potencial de «manga» en nuestro país. La tupida audiencia de las teleseries de dibujos «chinakas», y la sed de productos relacionados con personajes como Goku, Doraemon o Ranma, no podían concluir de otra forma. La irrupción en nuestras consolas de cartuchos protagonizados por héroes posmodernos es ya un hecho. Y lo mejor es que no hablamos de subproductos que se cobijan bajo un nombre conocido y luego presentan un contenido birrioso. Son cartuchos de calidad contrastada que auguran una inundación de buenos juegos- que nunca se han visto-por estas tierras.



• Tipo de Juego: **ARCADE**
• Nº de Jugadores: **1-4**
• En la calle: **DICIEMBRE**

• Consola: **SUPER NINTENDO**
• Compañía: **HUDSON SOFT**
• Megas: **4**

Super Bomberman

¡Explosión en Super Nintendo!

Está comprobado que cuando un juego permite que dos amigos compitan entre sí para ver cuál es mejor o quién es capaz de hacerse más puntos, la adicción del cartucho se dispara hasta límites exagerados. En esas circunstancias la verdad es que uno no se da cuenta de la brillantez del jueguecillo o de sus gráficos o de cualquier otra cosa. Tan sólo clama por la victoria y por quedar mejor: sobre todo si hay espectadores. Afortunadamente, cada vez hay más juegos que incluyan en opción los dos "players" a un tiempo. Y todavía más afortunadamente, parece que comienzan su peregrinaje cartuchos que disponen de hasta cinco solícitos jugadores en la misma pantalla. Vía Multitap, que es ese aparatejo del que os hablamos hace poco, claro. Pero con cinco a la vez, que es lo importante.

Te va a gustar

«Super Bomberman», a lo mejor lo conocéis









como «Dynablasters», no llega a los cinco magníficos pero da hasta cuatro, que tampoco está mal.

Como transcripción de un maravilloso clásico que es, Bomberman no necesita mucha explicación: es demasiado popular. Pero para los que hayan vivido en la luna un tiempecito, aclararemos términos. Veréis, es muy sencillo: en una pantalla aparece un personajete vestido de artificiero y colocando bombas a diestro y siniestro. Su objetivo, y el de aquellos que le acompañen, pasa por quedarse solito en pantalla. ¿Cómo? Pues colocando estas cargas explosivas en cualquier

Super Bomberman inaugura la serie de productos para "Multitap", el periférico que permite la participación a un tiempo de hasta cuatro jugadores. Y para dar a conocer lo que es adicción, Bomberman es sin duda el mejor comienzo.



tienen su intríngulis cuando se apuesta por echar la partida a cuatro. No por todos los escenarios se circula de la misma forma: con libertad. Precisamente los más complicados son los que tienen más recovecos y los que plantean un número mayor de dificultades a la hora de intuir dónde hay que colocar la bombita o cómo se puede escapar de una carga escupida por los demás.

Y de momento nada más. Bueno, un último apunte. El juego de Hudson Soft saldrá en Europa bajo la batuta de Sony Imagesoft, y será distribuido en España por Columbia Tri Star.

"Multitap" es adicción

Al mismo tiempo que Bomberman y es muy probable que junto a él, aterrizará en Europa el periférico que más "estragos" causará entre la población juvenil: el Multitap. Lo de "estragos" viene a decir éxito, claro: que nadie nos entienda mal. Su llegada al viejo continente vendrá precedida de una campaña vía Japón de la que se pueden extraer dos datos: un amplísimo nivel de ventas y una fiebre por los cartuchos de 4 jugadores que roza los límites de lo increíble. Aquí no somos tan diferentes, así que como nos gusta lo adictivo, barrerá el aparatejo.







lugar de la pantalla, procurando que a ese lugar se acerque otro dicharachero dinamitero. Es decir, que cuenta mucho la estrategia: tendréis que ser capaces de encerrar entre bombas a otro colega despistado, de colocar explosivos en zonas de mucho paso y de utilizar bastantes armas en forma de icono que veréis bajo algunos bloques. Por citar algunas: más bombas, más eficaces, más rapidez a la hora de colocar las cargas, mayor onda expansiva...

Los decorados en los que se libra la batalla son sencillitos pero



PREVIEW • PREVIEW •

- Consola: **SUPER NINTENDO**
- Compañía: **ATLUS**
- Megas: **8**
- Tipo de Juego: **DEPORTIVO**
- Nº de Jugadores: **1 ó 2**
- En la calle: **EN BREVE**

GP1



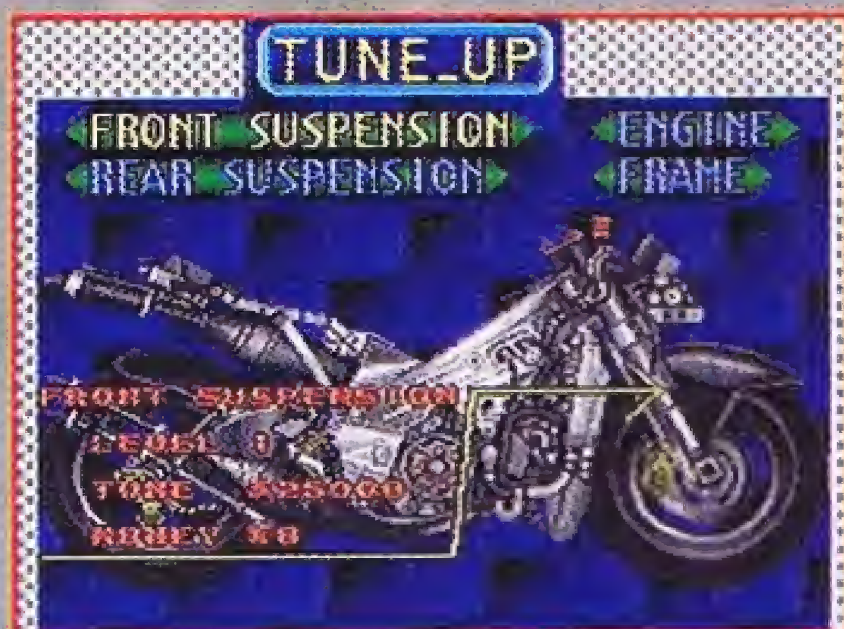
Dos duros sobre ruedas

A partir de este mes e intuimos que para los anales de la historia en el mundo Nintendo, Japón, o más exactamamente ciertas compañías niponas, estrenarán su producto en España vía oficial. A partir de este mes, y seguro que causa precedente, estrellas de la bandera circular, como Atlus («Run Saber» y «Super Widget» entre otras maravillas jamás vistas) presentarán sus estrellas en España, empezando por una genialidad llamada «Gp1» y terminando por nadie sabe dónde (ni siquiera nosotros). Como nos gusta hacer en esta revista cada vez que hay algo interesante, hemos

















decidido empezar con ellos. Con Atlus, con «Gp1» y con Bandai, que para eso trae el cartucho a nuestras tierras. ¿Os gustaría acompañarnos?

Confirmado. «Gp1» estará en breve a disposición de los locos por la moto. Vía Bandai y aprovechando el tirón japonés, el cartucho de Atlus será un éxito seguro de aceptación y crítica. Es lo menos, ¿no?

¿Qué preferís, la Kawasatti o la Nonda?

«Gp1» es un espléndido cartucho de motos, el primero en Super Nintendo a dos ruedas, que sabe lo que es correr y adora el espectáculo. Permite la participación de hasta dos jugadores simultáneos a pantalla partida, una moto por cabeza -hay hasta seis para elegir- y 13 circuitos extraídos de las huestes mundialistas. Es rápido, muy rápido y ha sido construido en base a una fantástica vista desde atrás que recoge la máquina, el piloto y algunos escorzos en las curvas, que abundan y que quedan la mar de logrados.

«Gp1» se apoya además en una cantidad frenética de efectos: desde el sonido, que por cierto tiene muchas válvulas hasta las animaciones moto-piloto, que salpican de realismo una perfecta sensación de conducir a toda velocidad y sin peligro aparente.

El planteamiento de la competición es lo único que puede enturbiar la clase que desborda este cartucho. Pero como no queremos ser aguafiestas y, además, el cartucho es de los que se ven pocos, preferimos centrarnos en la cantidad de buenas cosas que tiene y dejar a un lado las pequeñas pegas. Veremos y conoceremos mucho más en nuestra review del mes que viene. Allí nos veremos las caras con los locos de la moto y chiflados de la velocidad, que sabemos que hay muchos.





El primero de una estirpe

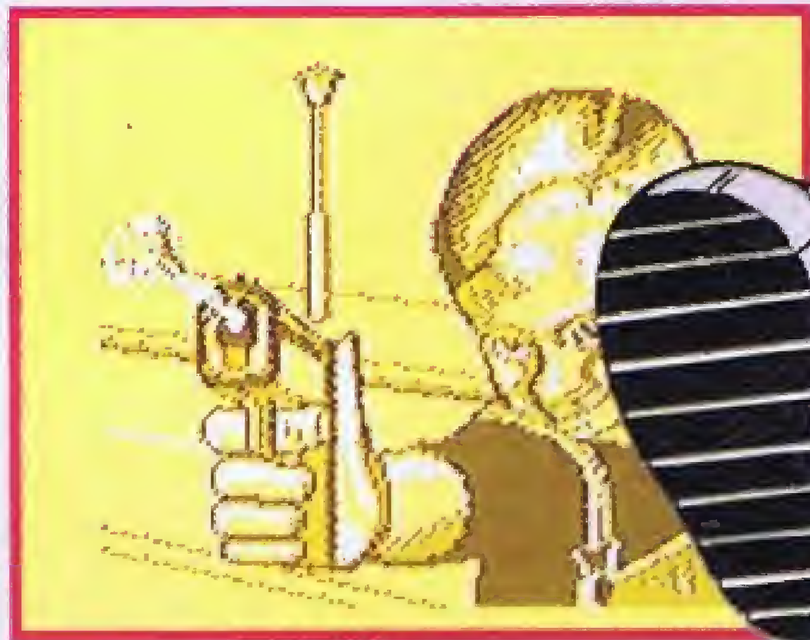
GP1 inaugura temporadas motera y japonesa en nuestras hispanas Super Nintendo. El cartucho de Atlus pasará por ser el primero en reproducir a 16 bits la emoción de una carrera de motos. Con un sello de 1993 y desafiando a los Top Gear (1 y 2), Super Off Road y demás historias de coches, esta aventura digna de los Kocinski enganchará a los forofos del doble neumático que hasta el momento se lo jugaban en cuatro. Tras él, y por aquello de completar la información, llegará «Suzuka 8 hours», un explosivo cartucho de Namco que dicen que será lo más en motos.

Respecto a lo de la temporada japonesa,la verdad es que es obvio: GP1 será el primer cartucho de Atlus que va a aparecer en nuestro país y eso nos llena de felicidad porque así nunca nos sentiremos más olvidados.

SUPER STARS

¿Sabéis lo que es el síndrome Navidad? Pues muy fácil. Se coge el mes de Noviembre y se empieza a bombardear con todo

GAME BOY



DENNIS: Dirigíos ala columna de Super Nintendo y fijaos en la cantidad de maravillas que hemos soltado sobre este cartucho. Ahora coged la consola grande y quitadle el color. Pero nada más, porque la conversión a pequeña les ha quedado tan bien a los chicos de Ocean que parece que Game Boy tiene más bits de los normales. Divertidísimo. Está en la **página 50**.

TAZMANIA: Acción, plataformas, desaguisados, rapidez de ideas, de esquemas, brillantez y mucha marcha para la última de las conversiones a las que se ha sometido Taz. Ha salido bien en Game Boy, creednos. **Página 54**.



ZELDA, LINK´S AWAKENING: Aunque ya está todo dicho sobre este fenomenal cartucho, aún podemos apuntillar una cosita más: que nadie se pierda la compañía de Zelda. Sería todo un pecado. Y si no podéis ir a la cama sin él, pues mejor que mejor. Para comprobarlo, a la **Página 56**.

HUMANS: Como los Lemmings pero de cavernícolas, en evolución permanente, mucha inteligencia y un grado considerable de estrategia. Nos hacía una ilusión terrible tenerlo entre manos -decían que era una pasada- y la verdad es que no nos ha defraudado, en absoluto. **Página 62**.

STAR TREK: Tras el 25 Aniversario, llega por fin «The Next Generation», un cartucho que encantará a los "trekkis" más modernos y que pondrá firmes a los amantes de la simulación y aventuras espaciales. Si queréis disfrutar tanto como nosotros, a la **página 68**.

tipo de novedades. Se presentan grandes juegos, se comentan grandes licencias y se aprovecha para preparar al mercado. Es de suponer, por tanto, que los increíbles cartuchos que llevamos comentados este mes sean las estrellas de la Navidad. Y si leéis la lista con esmero, sabréis porqué...

N.E.S.

ULTIMATE STUNTMAN: Es el único juego de N.E.S. que llevamos este mes, pero aunque fuera el único de todo el planeta, jamás prescindiríamos de él. Es toda una pasada de los Codemasters que lleva a los 8 bits hasta lo más alto y que requiere del mejor de los gustos para jugarlo. Como no dudamos de que así sea en vuestro caso, id directos a la **página 60**.



SUPER NINTENDO



DRAGONBALL Z: El "manga" más popular jamás concebido y llevado a toda clase de pantallas está, al fin, con todos nosotros. De forma oficial, y a través de la propia Bandai, el geunino cartucho de lucha a 16 megas y un melenudo y casado Goku de protagonista, llega dispuesto a haceros ver cómo se las gastan en Japón. Está en la **página 44**.

DENNIS: O Daniel el Travieso, que de eso va la cosa. De travesuras en un arcade plataformero con protagonista de lujo, fama, popularidad y unas ganas terribles de divertir. Si habéis visto la película, no deberiaís perderos el cartucho. Más información en la **página 48**.

TAZMANIA: El rey del desierto llega a Super Nintendo con ánimos renovados, una cara mucho más divertida y un portento de animaciones. Si creíais haberlo visto todo en cuanto a Taz se refiere, echad un ojo a la **página 52**.



MR. NUTZ: Otra de las maravillas de Ocean para este mes, como Daniel. En ella, una ardilla debe salvar al mundo de la congelación y el desastre. Es gracioso, está bien hecho y tiene una música tierna. **Página 58**.

COOL SPOT: La cosa va de puntos, mascotas, puntazos y puntazos de conversiones. La que le ha salido a Virgin con este personaje es de las que no se olvidan. Mucho más por descubrir en la **página 64**.

NIGEL MANSELL: El mejor cartucho de velocidad en la Super Nintendo, el que mejor aprovecha el modo 7, el que mejor suena, el único, el que está en la **página 66**.

ROAD RUNNER: El correcaminos. El Coyote. Juntos en un juego. Carreras a lo loco en mitad del desierto y toda la fantasía-imaginación del planeta. Verlo en la **página 70**.

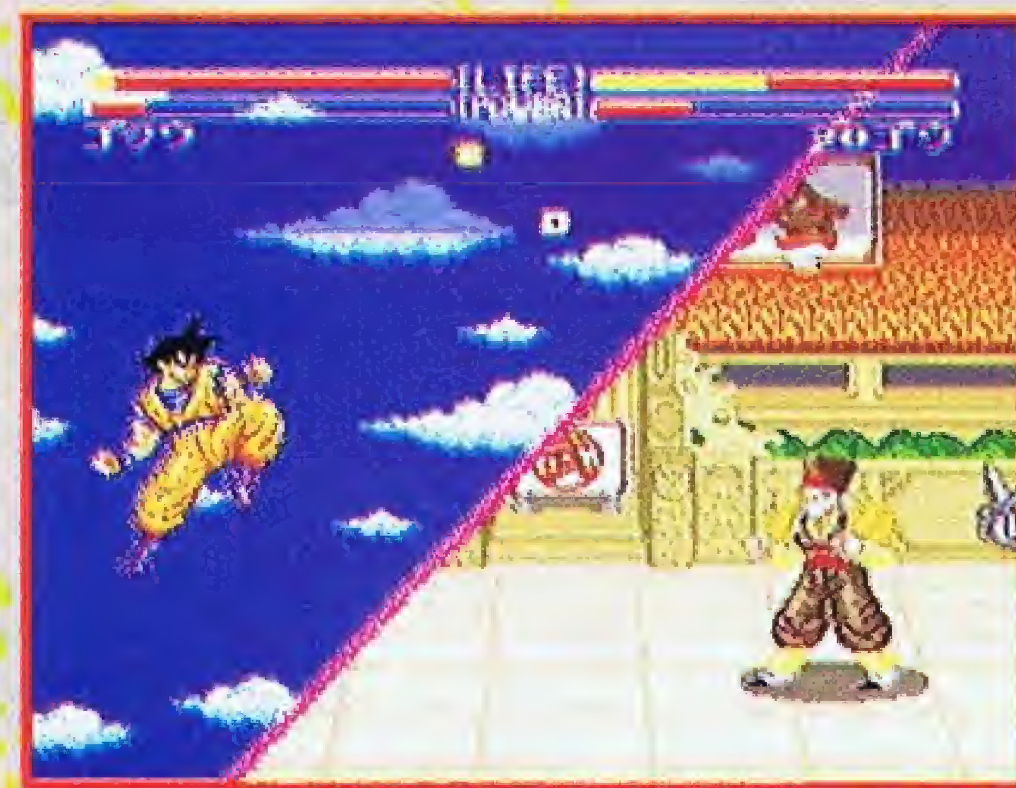
SUPER STARS

Dragon

Dragon Ball Z, 16 megas, el último producto de la factoría Bandai y el segundo en la serie de historias de Goku en Super Nintendo, ya está en la calle, en las tiendas, con todo, todo más oficial que nunca. Llegó algo tarde, pero llegó. Goku ya se había mostrado en los escaparates de unas cuantas tiendas para acallar, si ese es el término, las miles de peticiones que se realizaron tras la portada que



nuestra hermanísima Hobby Consolas le dedicó hace un tiempo. Él, si lo recordáis, era el protagonista de un reportaje sobre el poder del "manga",-cómic en japonés-, en tierras chinakas. Y todos los que lo degustamos, acabamos con los dientes largos. Pero ya se ha acabado todo: hemos dejado por fin de sufrir. Esta



Un buen ejemplo de "split screen" y lucha en los aires. Ahí radica la originalidad de «Dragon Ball Z».

Para héroes que dejan huella

Esperado, deseado, importado, rey de reyes, famoso, algo más que popular, querido por muchos y odiado por alguna que otra asociación, héroe, amado, el mejor "manga", 16 megas, la pasión de millones de españolitos, el líder, un dios para muchos y Goku para todos. El señor de la Bola de Dragón y el único capaz de dar rienda suelta a las audiencias de cualquier serie televisiva o revista de vídeojuegos que se precie. En dos palabras: Dragon Ball.

n Ball Z

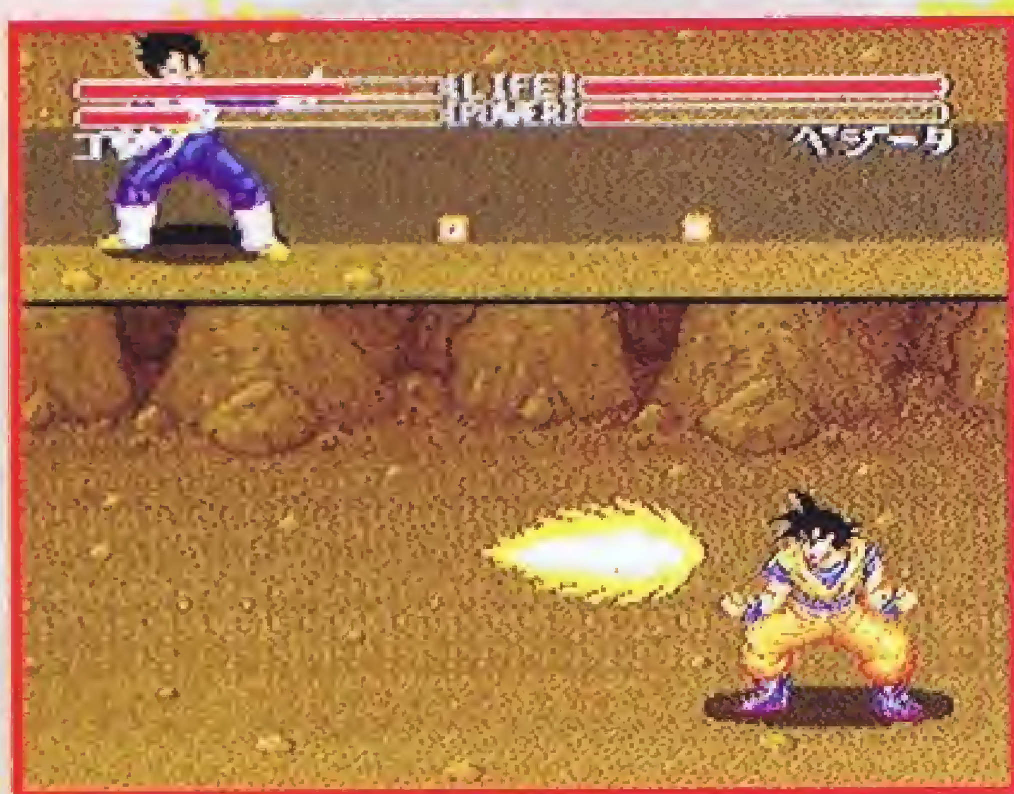


En este juego, dominar las magias es casi tan importante como salir vivo de cada una de ellas.

revista se congratula en ofrecer «Dragon Ball Z», el comentario oficial del juego oficial, con instrucciones en español y sin necesidad de adaptadores de ningún tipo (puagggg!! Que asco).

Así empezó todo

«Bola de Dragón» nació en las páginas de la revista "manga" Shonen Jump, allá por los 80, principios si no nos equivocamos. Su protagonista se llamaba Son Goku y era un pintiparado personaje dotado de cola -a lo chimpacé- que llega del espacio exterior con un objetivo muy claro: buscar unas bolas mágicas que, en teoría, juntas son capaces de proporcionar cualquier deseo. Las 6.500 páginas de cómic que alimentaron la fuerza extraordinaria de Goku, obligaron a que Anime Toei -Mazinger Z o Galaxy Express- reprodujera en televisión la creación de Akira Toriyama. A partir de ahí, todo fue muy rápido. Humor, viejos verdes, niñas en cueros y dos cartuchos de órdago para la grande de Nintendo. Y detrás, millones de espectadores, millones de jugones, millones de mirones y una sola pregunta: ¿a qué se deberá tanto éxito? Bien, en la tele, a una fiebre total por la figura de un luchador misterioso, que siempre apuesta a ganar, y de unos personajes a cada cual más pintoresco, que le acompañan. Y en Nintendo, ¿el éxito en Nintendo? Pues ahora veremos el porqué del revuelo.







SUPER STARS





Y así es el juego

Dragon Ball Z es una mezcla entre la tendencia luchadora made in Japan y otra que mediremos por su originalidad. La segunda vida de Goku en Super Nintendo toma del «Street Fighter II» todo lo que tiene de bueno y le aumenta las magias, los modos de torneo y las posibilidades técnicas. Goku se hace, pues, luchador para enfrentarse a nueve temibles contrincantes -si contamos los perefects- ¿El objetivo? Dicen que demostrar quién es el mejor.

La forma de dilucidar quién debe ser a partir de ahora nuestro héroe pasa por dejarse las costillas en combates a tres apuestas distintas. Una, siguiendo la historia, o lo que es lo mismo, adoptando el papel de Goku y saliendo al paso de Piccolo, Vegeta, Freeza, Androide nº 20, Androide nº 18, Cell, Androide nº 16, Trunks, Son Gohan y Perfect Cell, que son los rivales. Cada vez que aplastemos a un contrario, éste se unirá a nuestras huestes y en cualquier momento podremos elegirlo como protagonista. Dos, según un modo versus y a dos jugadores mano a mano. Cada uno explota a quién le interesa y le lleva a la arena del circo. Y



ALGUNAS PISTAS PARA AYUDAR A GOKU

• Si queréis convertir a vuestro héroe en súper guerrero y así acceder a movimientos más contundentes, presionad todos los botones del pad nada más poner en marcha el juego y haced, al mismo tiempo, un giro de cursores en el sentido de las agujas del reloj. Oiréis un sonido: el que permite competir contra uno mismo. Si repetís la operación, escucharéis de nuevo un pitido que es el que indica que todo ha ido doblemente bien.

• Seguid estos consejos para dar una buena lección a vuestros contrincantes en el modo "historia». Luchad contra Piccolo, que es el primer contrincante, usando "Air Kick". Id a por Vegeta y plantadle cara con dos "Super Big Fireballs". Luchad ahora contra Freeza y, en cuanto le ganéis, dejad que Piccolo se las vea con el Androide nº 20. Ahora será Vegeta el que se enfrente al Androide nº 18 y, si quiere ganar, debe hacer uso del "bloqueo" y del "Continuous Fireball". Luego serán Piccolo y Cell los que se reten, para dar paso a Son Goku contra el Androide nº 16, Vegeta contra Trunks, Son Goku contra su porpio retoño, Son Gohan y, por último, Son Gohan contra Perfect Cell.

• Las magias que envíe el enemigo se pueden rechazar o esquivar. Para rechazarlas, debéis presionar ← ↙ ↓ ↘ → A en el momento justo en que Goku baje los brazos. Y para esquivarlas debéis hacer lo propio con ← ↙ ↓ A.

• Pronto os alegraremos la vida con unas cuantas informaciones de esas que dejan sentado, del susto. Será en un par de meses, cuando «Dragon Ball Z» sea, de verdad, el rey... de ventas.



MAGIA SIN LÍMITE

A la espera de una próxima y exclusiva guía vía Nintendo Acción sobre los prodigios de Goku en Bola de Dragon, ahí van unas cuantas magias con las que seguro ganaréis algún que otro combate. Recordad que debéis realizarlas mediante una sucesión rápida de movimientos, al más puro estilo Street Fighter II.

• GOKU:
Turtle Fireball: ↓ ↙ ← → *A*
Super Big Fireball: → ↘ ↓ ↙ ← *A*

• PICCOLO:
Heat Seeking Fireball: ↓ ↘ → *A*
Super Light Fireball: → ↘ ↓ ↙ ← *A*

• VEGETA:
One Hand Fireball: ↓ ↙ ← → *A*
Vegeta Giant Fireball: ← ↙ ↓ ↘ → *A*

• ANDROIDE Nº 20
Light Ray: ← → *A*
Steal Energy: → ↘ ↓ ↙ ← *A*

• ANDROIDE Nº 18
Big One Hand Fireball: ↓ ↙ ← → *A*
Spin Around Punches: ↓ ↘ → *Y*

• CELL:
Magnetic Attack: → ↘ ↓ ↙ ← *B*
Slicer: ← ↙ ↓ *A*

• ANDROIDE Nº 16
T-Shaped Punch: ← → *Y*
Spinning Kick: ↓ ↘ → *B*

• TRUNKS
Super Bomb Fireball: ← ↙ ↓ ↘ → *A*
Flaming Fireball: ↓ ↙ ← → *A*

• FREEZA
Dead Round Fireball: → ↘ ↓ ↙ ← *A*
Shoulder Charge: ↓ ↙ ← *Y*

• SON GOHAN
Slide: ↓ ↘ → *B*
Sommesault Kick: ↙ ↗ *B*

tres, desde un torneo interplanetario que tendría como protagonistas hasta a 8 luchadores entre los elegidos por el "player 1", "player 2" y la propia máquina. Participación total.

Cada luchador dispondrá de dos barras digamos de energía a las que debe estar atento. Una, mediría el nivel de vida. La



otra se encargaría de la magia que puede utilizar. Sin un mínimo de poder cósmico, es imposible realizar las magias más demoledoras: entre 8 y 13 movimientos especiales.

La raza y golpes de los campeones no están sujetos a marcos espaciales, es decir, que los guerreros podrán saltarse a su antojo los límites de la pantalla. ¿Que



«Dragon Ball Z» no ha pecado de infidelidad. Es idéntico a la serie de dibujos en que se inspira.

cómo? Pues en base al famoso "Split Screen", pantalla partida, que funciona así. Cuando alguno de los participantes sube a las alturas, que también se puede luchar en el cielo, o se distancia de su contrario, la pantalla se parte por la mitad y pasa a ofrecer la localización exacta de cada uno. Para que nadie se enfade con el cambio, se han colocado dos puntos bajo las barras de energía que marcan en todo momento la posición.



La conclusión que se puede sacar de este marmagnum de opciones, juego y lucha es muy simple: Dragon Ball Z, el juego, hacer verdadero honor a Dragon Ball Z, la serie. Es duro, agresivo, impactante y al tiempo juvenil y pegadizo. Tiene lo que se espera en un juego de lucha y las sorpresas que mantienen en vilo. Se deja echar el guante, hacer magias y moldear. Pero, ¿no es un poco complicadete? ■



BANDAI
LUCHA
16 Megas
Jugadores: 1 a 8
Niveles de dificultad: 4
Continuaciones: Infinitas
Nº de Fases: Tres Modos

GRÁFICOS: MUY BUENO
SONIDO: MUY BUENO
JUGABILIDAD: GENIAL
DIVERSIÓN: MUY BUENO

No defraudará la llegada oficial de Goku. Más que eso, marcará toda una época: La que esperamos a que todo llegara de Japón.

Dennis

¡Qué niño más rico!

Melena rubia, peto vaquero y la travesura como lema, son las señas de identidad del mozalbete que los chicos de Ocean han elegido para protagonizar uno de sus mejores cartuchos.

Primero protagonizó tiras de cómics, la televisión disfrutó de sus aventuras tanto en series con personajes reales como en dibujos animados, más tarde dio el gran salto hacia la pantalla grande y, por fín, tras el éxito veraniego de un nuevo film, Dennis -más conocido por Daniel el Travieso-, llega hasta nuestras consolas.

Con la vitola de ser uno de los mejores juegos de plataformas, este cartucho se presenta en Super Nintendo y Game Boy manteniendo escasas semejanzas con el argumento de la película en la que está basado.

Si habéis tenido ocasión de verla, recordaréis que Daniel era raptado por un desalmado. Pues bien en el juego las cosas cambian y son dos de sus más queridos compañeros de fatigas - la niña repipi y el chiquillo ese que se apuntaba a un bombardeo- quienes sufrirán los rigores del secuestro.





Pero lo peor de todo es que el malo de la historia, Bautistian, es conocido en toda la ciudad por su horrible afición a realizar experimentos con niños. De hecho, se dice que los redactores de TodoSega son producto de cruces genéticos entre adolescentes, mosquitos trompeteros y el oso Yogui, así que podéis imaginaros cuál puede ser el triste destino de los colegas de Daniel...

Y como a nuestro rubio amigo no le gusta jugar sólo,



A la última en técnica. Así han sido diseñados los enemigos finales de Dani, el Travieso. Y bajo esas cláusulas se mueven en pantalla. Ágiles, se acercan, rotan, amenazan y asustan. El gran final para un gran juego.







ha decidido salir en busca de sus compañeros de travesuras.

Lo primero que tendrá que hacer será visitar la casa de su vecino, el señor Wilson, para encontrar allí las pistas que le ayuden a iniciar su arriesgada misión de rescate. Así, descubrirá que su hazaña será, en primer lugar, escapar del hogar de su sufrido vecino, para después comenzar a visitar el parque de la ciudad, las peligrosas calderas, las malolientes alcantarillas y por último, un enorme y oscuro bosque, completando así las 5 fases, -con sus 18 subniveles y cuatro extraordinarios enemigos finales-, de que consta el cartucho.

Respecto al desarrollo del juego, todas las fases son de plataformeo puro y duro, con elevadas dosis de dificultad y sobresaliente realización técnica en la mayoría de las ocasiones.

En cuanto a los objetivos a cumplir, los hay para todos los gustos. En algunos escenarios se os obligará a recoger ciertos objetos, mientras que en otros os bastará con encontrar la salida. También hay fases de scroll móvil en las que "simplemente" tendréis que evitar los ataques de los enemigos mientras avanzáis imparablemente hacia el final... Todo un derroche de imaginación típico de los cartuchos programados para ser recordados durante mucho tiempo.

Exclusivo de Super Nintendo

Si el conjunto del juego merece todo tipo de elogios, -los gráficos, el personaje, los decorados...-, hay algo que sobresale especialmente sobre el resto . Nos estamos refieriendo a los enemigos finales: todos han sido tratados con el espectacular modo 7 y, por tanto, son capaces de ejecutar unas rotaciones, giros y zooms realmente alucinantes. ¡Y todo ello gracias a las facultades del séptimo chip gráfico del hardware del «Cerebro de la Bestia»!

En definitiva, un juego que te hará sentirte muy orgulloso de tu consola y con el que te lo pasarás en grande. Por cierto, echa un ojo a la película...





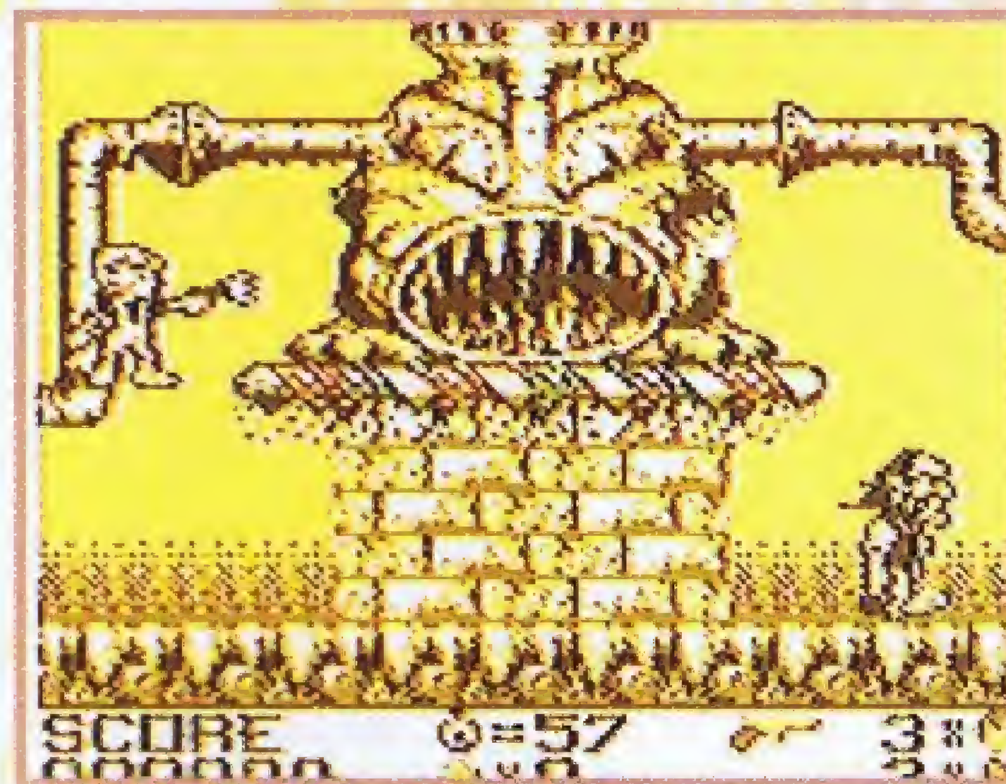
Dennis

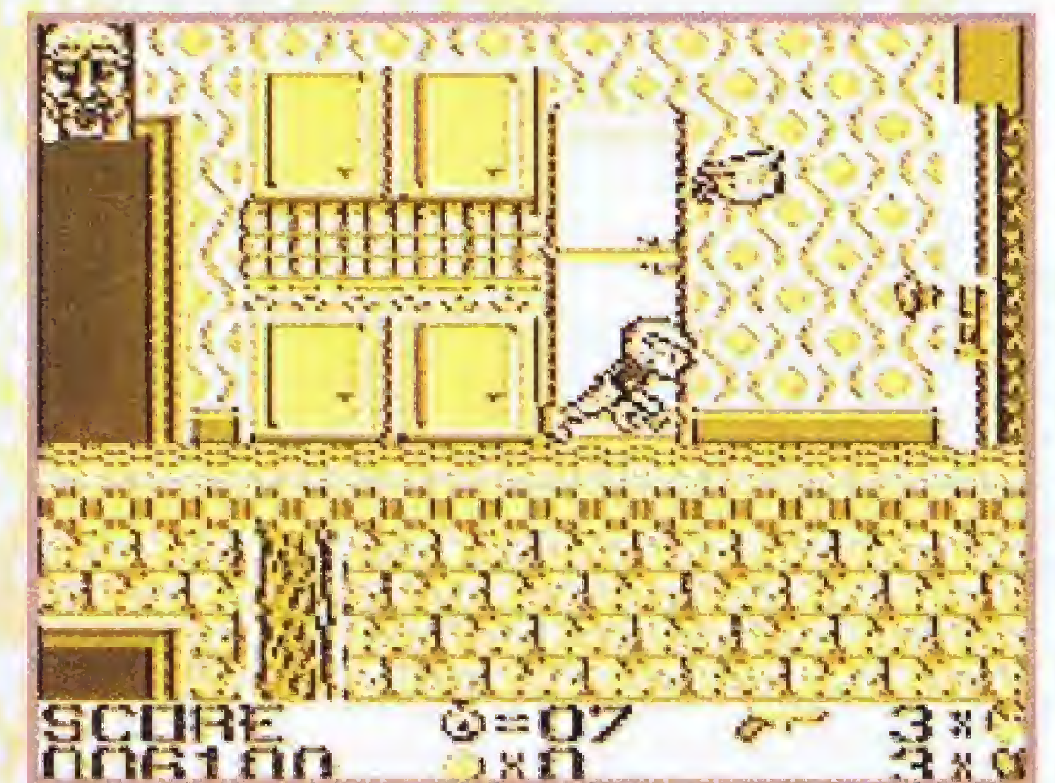
OCEAN
PLATAFORMAS
8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 2
Continuaciones: 3
Nº de Fases: 5

GRÁFICOS: REGULAR / BUENO / **MUY BUENO** / GENIAL
SONIDO: REGULAR / **BUENO** / MUY BUENO / GENIAL
JUGABILIDAD: REGULAR / BUENO / MUY BUENO / **GENIAL**
DIVERSIÓN: REGULAR / BUENO / **MUY BUENO** / GENIAL

De las mejores conversiones de los últimos tiempos. Una brisa de aire "desenfadado" para el Gran Cerebro. Y muy travieso.

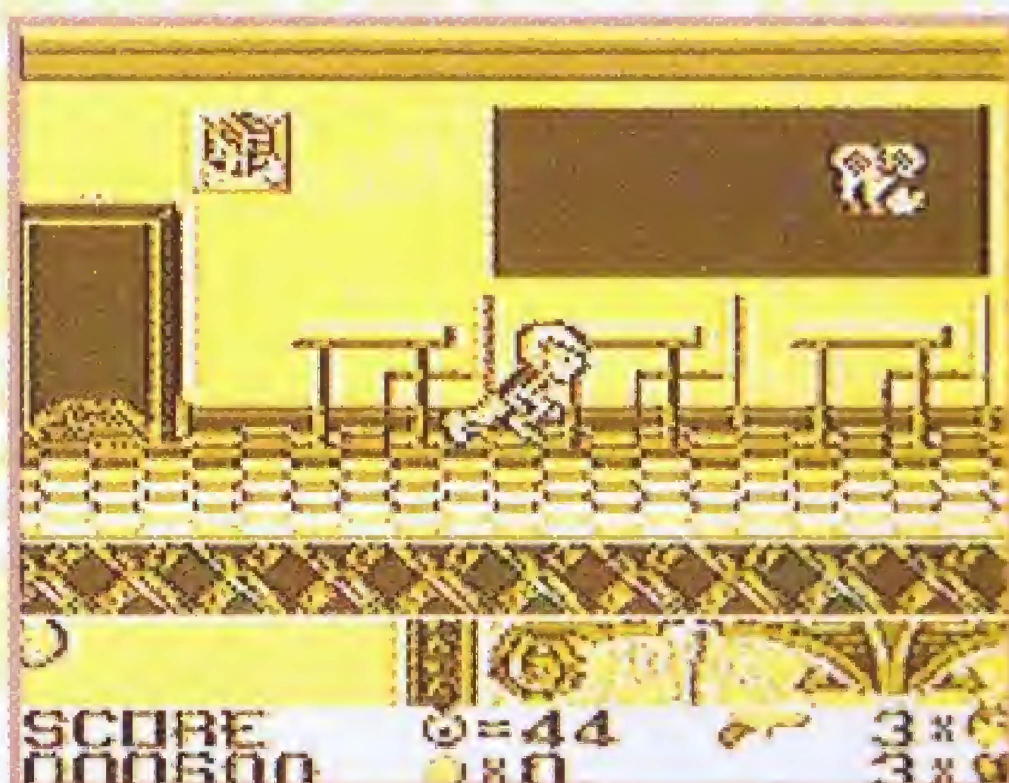






Travesuras portátiles

¡No os extrañe si desaparece vuestra Game Boy! Daniel es tan travieso, tan travieso, que es capaz de esconder su propio juego para dejaros con las ganas de disfrutar con su ¿presencia?





Y no exageramos ni un pelo. Porque -salvando las lógicas diferencias técnicas-, la versión de Game Boy es tan buena o más que la de Super Nintendo: una verdadera joya que Ocean ha puesto en nuestras manos y que nosotros, agradecidos, nos disponemos a probar.



Daniel cuenta con tres tipos de arma: una pistola de agua, una cervatana y un eficaz tirachinas.

El juego nos recuerda mucho al fenomenal «Addams Family 2». Y no sólo por su desarrollo, -de plataformeo total-, sino también por la calidad con que se ha dotado a la animación del personaje, y por la brillantez de sus decorados. Y si no, fijaos y veréis que Pugsley y Daniel comparten muchas cosas: los simpáticos gestos, las delirantes posturas cuando se deja de jugar durante algunos instantes, y como no, su encantadora malicia que tanto y tanto nos apasiona.

De tal palo tal astilla

Los escenarios que veremos en la portátil serán los mismos que los vistos en la 16 bits solo que en distinto orden. Así, aunque el inicio permanece en la casa de Wilson, la aventura continúa en el bosque fantasma, las alcantarillas, el parque, la escuela y al final, en las calderas. Entre todos los subniveles suman la nada despreciable cifra de 13, que no es precisamente signo de mal augurio... Por supuesto no faltarán a la cita los enemigos finales, que aunque no tan sobresalientes como en el «cerebro», cuentan con la calidad necesaria como para hacernos pasar un gran momento.

Lo dicho, y lo que habréis supuesto: Daniel raya a una gran altura. Era arriesgado salir con otra conversión tras el éxito jurásico, pero es obvio que a Ocean no le asusta nada. Y menos cuando puede disfrutar de tantas ventajas...



Tazmania

La otra cara del diablo

El Rey de Tazmania desembarca en Super Nintendo. Y lo hace a través de una alocada carrera en la que la velocidad y el humor se unen para formar un cartucho más que original y divertido.



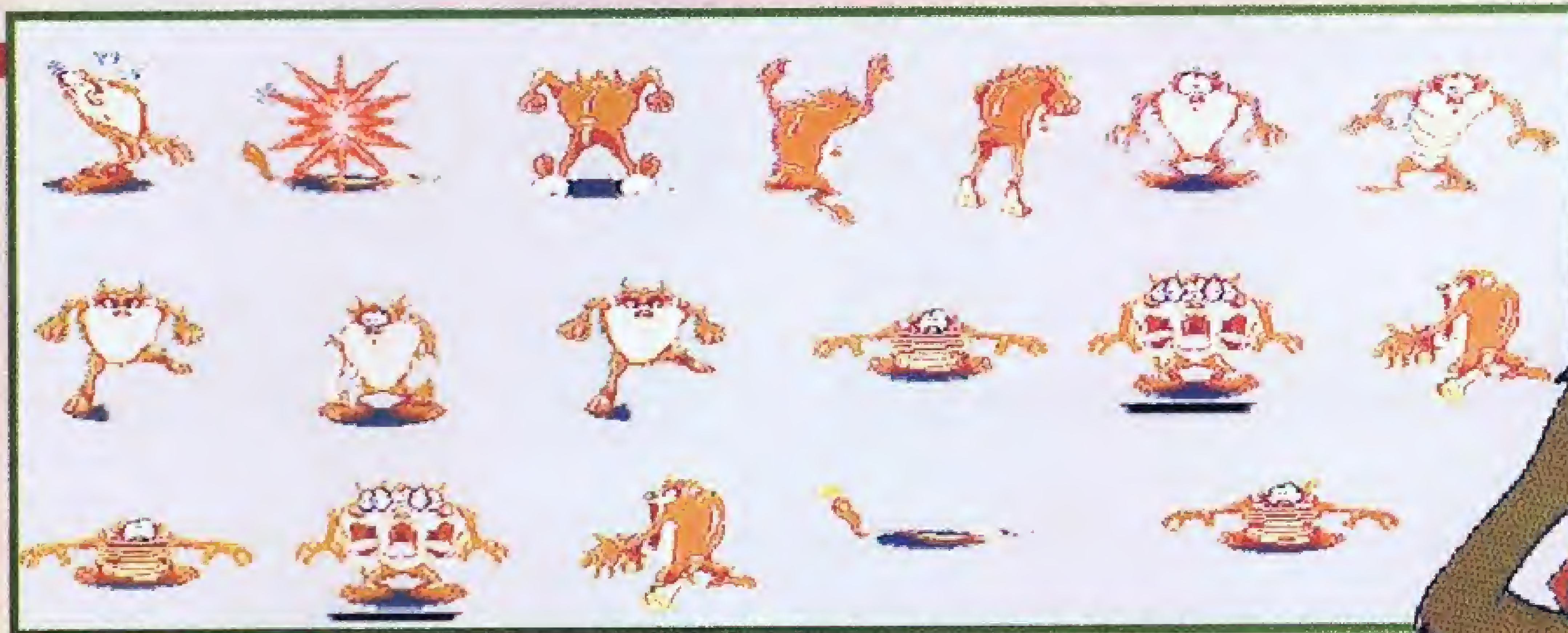


Si creíais que el Demonio de Tazmania iba a repetir fórmula aventurera para su estreno en Nintendo, estábais completamente equivocados y, además, confiábais muy poco en la capacidad creativa no sólo de Taz -que en estos temas tan sólo es un mandado- sino también en la de sus creadores, THQ.

El acontecimiento era, sin duda, lo suficientemente importante como para que este diablillo que tantos éxitos ha cosechado allá por tierras de Sega, se esforzara a tope para conseguir ganarse las simpatías del nuevo y siempre exigente público de Super Nintendo y Game Boy. ¿Lo habrá conseguido? En las próximas líneas trataremos de explicároslo.

El caso es que Taz se ha vestido de modo 7 para la ocasión, se ha echado a la carretera a lo Thelma & Louise, ha invitado a unos cuantos kiwis de las tierras neozelandesas y se ha montado un coto privado de caza absolutamente enloquecedor.

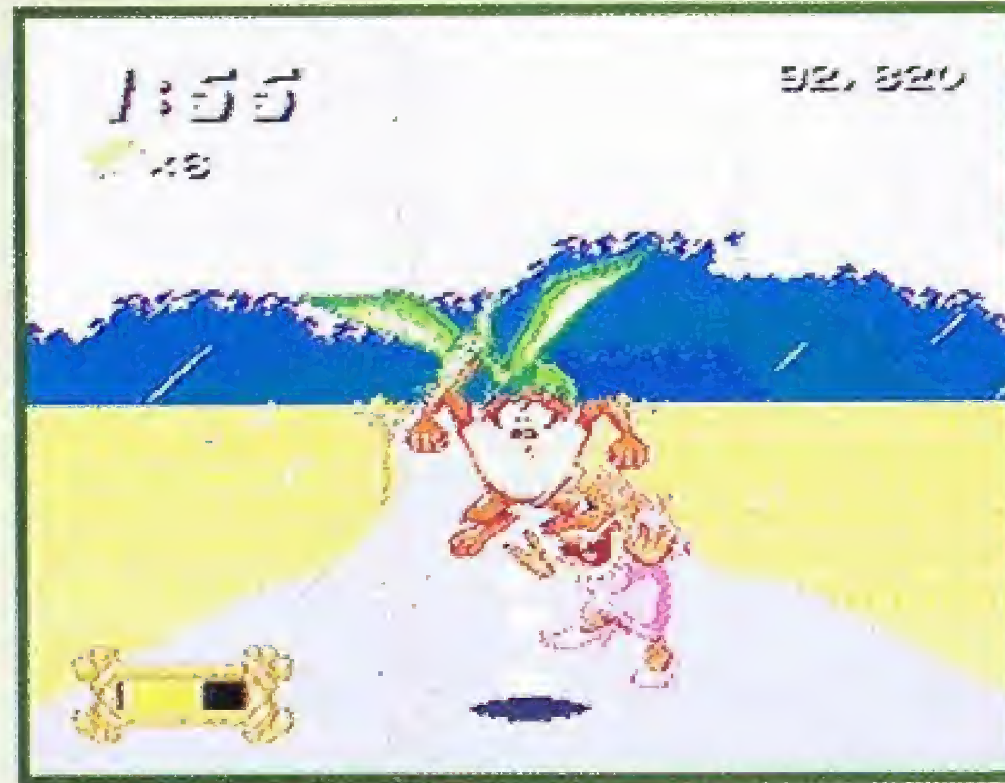
Muchas cosas juntas, mucho lío, ¿verdad? Bueno, trataremos de aclarar las cosas punto por punto. Decimos que Taz, el de Super





En pantalla, algunas de las animaciones del monstruo al que llaman Taz.. Y en pantalla, el mejor compendio de originalidad, personalidad, fantasía, imaginación y deleite de imagen en movimiento que podréis ver.







Nintendo, se ha puesto el modo 7 porque el desarrollo del juego utiliza la técnica de los mejores cartuchos de coches: es decir, vista posterior del diablo, que ha sido colocado frente una carretera interminable y... ¡a tirar millas!

En cuanto a lo de los kiwis, Nueva Zelando y todo eso, lo que ocurre es que las frenéticas carreras de nuestro amigo tendrán como único objetivo la captura de cuantos polluelos de estos exóticos animales (ojo, animales, que no frutas), le sea posible.

De esta forma, a lo largo de unos escenarios que apenas variarán durante el transcurso del juego y con una carretera que a lo sumo se verá salpicada de algún que otro charco, Taz hará las delicias de cualquier jugón a base de saltos, manotazos y batacazos made in Acme.

Pero lo malo de esta prometedora historia es que se queda ahí, que ya está todo explicado. Es decir, que cuando Taz satisface su objetivo, la acción se detiene... para volver a empezar, con el mismo tema, sólo que en otro decorado.

Lluvia, más enemigos, coches, autobuses o hasta la novia de Taz, se irán sumando a la fechoría para dar por tierra con la existencia de más animalejos.

Nada es verdad ni es mentira...

A Taz se le pueden achacar muchas cosas: que no es variado, que siempre va por la misma carretera, que se podían haber hecho otras muchas cosas y hasta mejores, pero lo que jamás podremos reprocharle es su falta de personalidad. Tazmania, para Super Nintendo, es un arcade hecho a semejanza absoluta de su diablillo, y éste no es ni más ni menos que un portento con vida propia, animación de lujo y, lo que es mejor, siempre dispuesto a sorprender. Y ahora viene la pregunta: ¿todo ésto es suficiente? Bueno... con un poquito más de variedad nos hubiera bastado. En serio. ■



THO
ARCADE
8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 0
Continuaciones: 3
Nº de Fases: Muchas

GRÁFICOS: MUY BUENO
SONIDO: BUENO
JUGABILIDAD: BUENO
DIVERSIÓN: BUENO

Un Taz en su mejor forma... dentro de un pograma algo corto de ideas. Se echa de menos algo de variedad y salsa en el asunto.













Plataformas, y otro aire, para la portátil

Más Taz, que nos vamos a ir todos a Nueva Zelanda. A disfrutar de las playas y el sol. Aunque, bueno, creemos que el divertido de Taz no pensará precisamente lo mismo...

Su familia, -que, por cierto, incluye a un papá y dos hermanitos de nombre Molly y Jake-, ha desaparecido y ahora parece que le toca al festivo colega iniciar la búsqueda. Ya veis, así han variado las cosas con respecto al argumento que acabáis de leer en la versión para Súper. ¿Os gustaría saber cómo se las tiene que apañar Taz para rescatar a su gente?

Gruñón, divertido y muy, muy sensible

Pues sumergiéndose en un arcade plataformero a más no poder en el que el diablillo compartirá protagonismo con bichos que tiran cosas, astutos escorpiones, tortugas-trampolín y un montón de ahora-salta-ahora-baja-ahora sube-ahora-dale-a-ése... en fín, mucho de lo que ya conocéis.

El juego se divide en cuatro grandes niveles, (no tan lineales como parece), compuestos a su vez por bastantes subniveles y rematados por imposibles enemigos finales. El objetivo de Taz es salir vivo y encontrar a su familia. El nuestro pasa por deleitarnos con las animaciones, -estupendas- del demonio que, aunque un tanto oscurecido por el LCD, no tiene el menor reparo en enseñarnos todas sus habilidades.

Durante sus paseos por junglas, cavernas, minas y desiertos, Taz será tentado por una serie de items: unos buenos y otros malos. A los alimentos y otras cosillas como, por ejemplo, energía suplementaria, se les unirá una nutrida cantidad de explosivos que, sin remedio, irán a parar a las fauces de nuestro amigo con la correspondiente pérdida de energía: ni más ni menos que un bonito corazón. Por cierto que se empieza con cuatro y una mínima barra de energía.

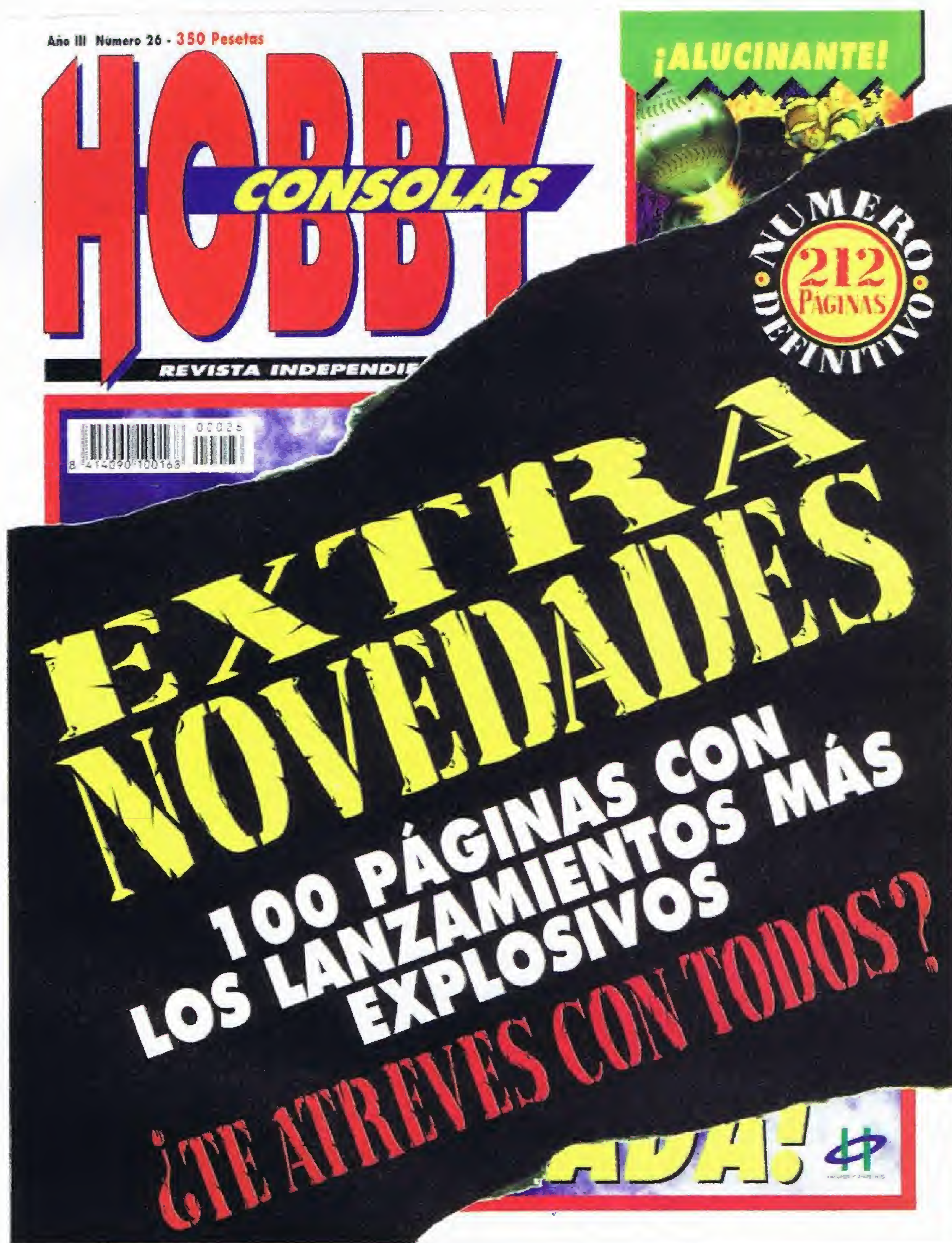
La forma en que explota Taz es, junto a la manera tan peculiar que tiene de ahogarse en el pantano, lo más espectacular de un cartucho divertido, rápido, asequible y con el tironcillo propio del nombre, las plataformas y una sencillez que roza lo simple. Ahí no entra la musiquilla, que dicho sea de paso, está bastante conseguida.

Pues eso, que vale, pero que no deja de pedir un poco más. ■









SIN PALABRAS.



La octava maravilla

Zelda es mucho más que un juego. Es la explicación de porqué la gente puede pasar horas frente a una consola. Pero ahora, además, gracias a Game Boy, podremos llevarnos esta pequeña joya al lugar que queramos.

Intentar explicar lo que es Zelda es algo bastante difícil. Sólo los que han jugado a alguna de las dos entregas de N.E.S. o la imprescindible de Super Nintendo, sabrán a lo que nos referimos. Zelda es la mejor aventura jamás contada. Y no importa cuál de ellas, todas las creaciones de Shigueru Miyamoto (padre también de nuestro fontanero favorito) son impresionantes. Hay un algo, una magia que nos envuelve y que no nos deja abandonar hasta que concluyamos el juego. Llamémoslo imaginación, misterio, enigma, genialidad...como queramos. El caso es que Zelda es, para muchos de nosotros, el mejor juego de la historia.

Los que idolatramos a las aventuras de Link por encima de otros clásicos como el Street Fighter II, o los Marios, no podemos engañaros: cuando hablamos de Zelda, no podemos ser objetivos, nos encanta y no sabemos disimularlo.

Unos crean la fama...

...y otros cardan la lana. Porque en este juego, al igual que en el resto de la saga, no es Zelda quien «corta el bacalao» , sino el de siempre, es decir, Link. Menos mal que por lo menos el título sí que se acuerda de él.

«Link's Awakening» sigue la línea







Link´s Awakening







argumental de sus hermanos, y, como siempre, la historia comienza con Link sólo frente a un extenso mundo plagado de peligros: una isla llamada Koholint. Nuestro joven guerrero ha venido a parar a estos lares después de un naufragio y, cuando empieza a hacerse una idea de donde está, escucha una lúgrube voz que retumba por toda la isla: "Despierta al Pez del Viento y todas las preguntas serán contestadas".

Bueno, ya tenemos acertijo en la mochila y «únicamente» nos resta averiguar la forma de resolverlo. Ese Pez del Viento es una especie de guardián de la isla que custodia el Secreto de la Vida. Ahora mismo está aletargado esperando que alguien le despierte. Para hacerlo, Link deberá encontrar los 8 instrumentos musicales escondidos en otros tantos subterráneos de la isla cerrados bajo llave y tocarlos ante el enigmático pez. También hablará con los lugareños, buscará aliados, tiendas, pasadizos, secretos, lucharás con extrañas criaturas... ¡vamos, todo lo típico de un juego que lleva la firma de Zelda!

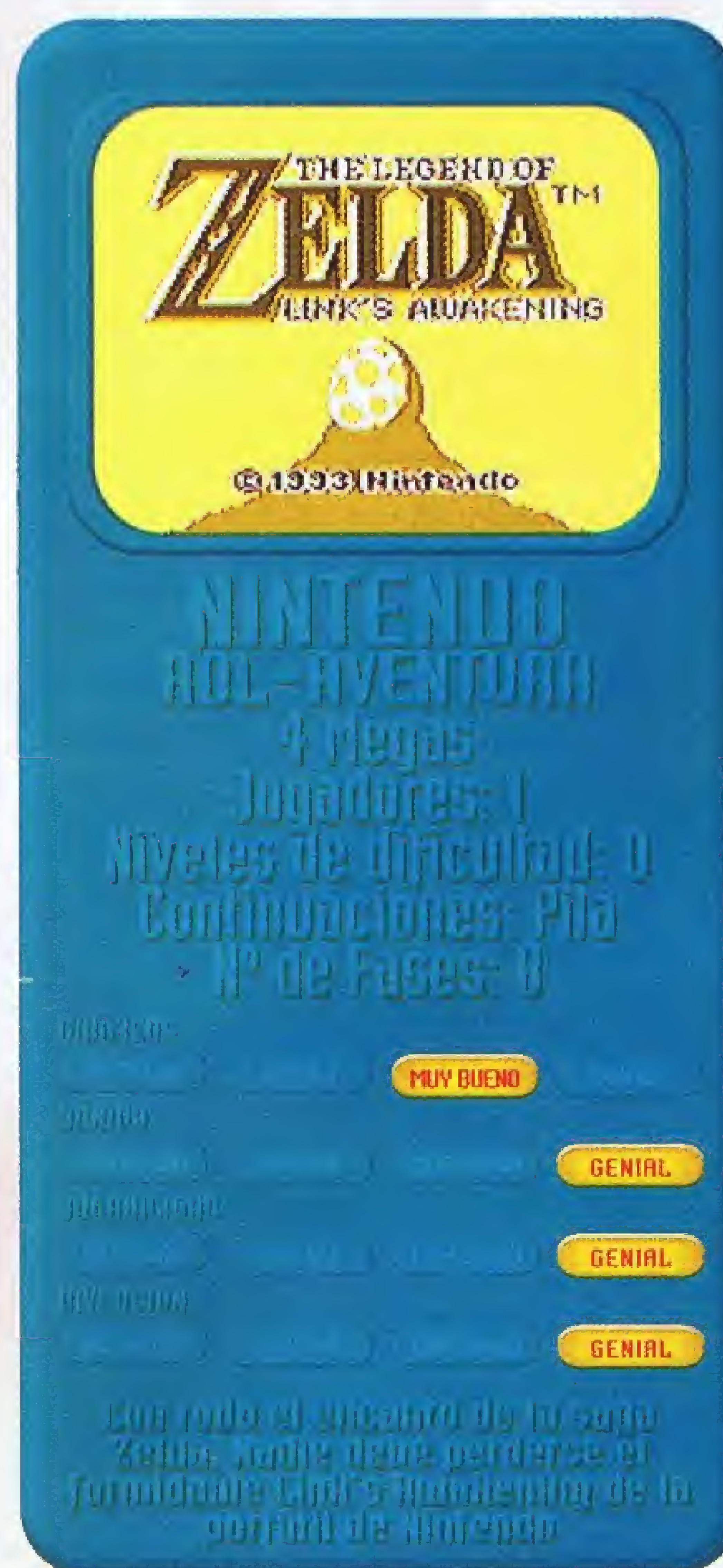




No hay nada igual

Hay otras consolas. Hay otras marcas. Pero con lo que ninguna compañía ha conseguido competir con Nintendo es en el nivel de calidad y fantasía alcanzado en un juego como Zelda.

Es el juego que hace a una consola importante. Tanto que Mucha gente se comprará la portátil de Nintendo sólo por jugar a este Zelda. Y es que es muy grande, una perfecta combinación de lo mejor de las otras entregas.



SUPER STARS





La ardilla que desafió al Yeti





Un nuevo héroe llega a Super Nintendo dispuesto a desplazar a todos los conocidos. Se trata de una ardilla que responde al nombre de Mr. Nutz y que, seguro, dará mucho que hablar en los próximos meses.

Hacía mucho tiempo que el Yeti, -familiarmente conocido como "El Abominable Hombre de las Nieves"-, no se dejaba ver dando ningún susto a los exploradores del Ártico. La razón de tanta inactividad no era otra que el terrible plan que su retorcida y helada mente estaba gestando: Ya que él era el rey de la nieve, ¿por qué no congelar el mundo entero? De está manera no sólo aumentaría sus territorios, sino



Mr. Nutz



¿Un paseo entre las nubes o todo un desafio para Mr. Nutz?



Los enemigos acechan en el oscuro bosque. Un coletazo les derrotará.



que, además, se convertiría en el amo único del planeta.

A punto de derretirse de excitación ante la idea surgida de su mente calenturienta, el señor de los hielos comenzó su tarea de congelar todo lo que encontraba a su paso: ciudades, bosques, océanos... se vieron recubiertos por un espeso manto blanco del que era imposible escapar.

¿Frío yo? ¡Nunca!

El pánico se extendía con tanta rapidez como el frío. Parecía que ningún ser viviente poseía el valor necesario como para hacer frente a esta amenaza hasta que, en un lejano y olvidado bosque, se escuchó una débil voz que desafiaba al monstruoso gigante. La vocecita pertenecía al bueno de Mr. Nutz.

Este pomposo nombre no corresponde a ningún superhombre sino a una ardilla tan pequeña como valiente. Y es que Mr. Nutz está dispuesto a arriesgarlo todo, incluso su frondosa cola, con tal de salvar al planeta y a sus habitantes de una tiritera permanente.

Con su moderna gorra y unas zapatillas de diseño, la presuntuosa ardilla comienza su largo camino hasta la guarida del Yeti. Pero claro, éste no está precisamente cerca y nuestro protagonista se verá obligado a atravesar seis fases, divididas en diversos niveles, tan peligrosos como sorprendentes.

La odisea de Nutz comienza en un majestuoso bosque donde nada es lo que parece y el peligro acecha detrás de cualquier árbol. Mortales frutas silvestres, afilazos erizos, abejas asesinas o plantas carnívoras esperan, entre plataforma y plataforma, para devorar a la valiente ardilla.

Una vez fuera las cosas no mejorarán. Un parque, con mariquitas asesinas y espantapájaros vivientes, no es precisamente el paraiso de una ardilla. Aunque claro, si tenemos en cuenta que después espera el ardiente interior de un volcán, un paseito por las nubes y otro por una circense ciudad la mar de divertida, así como una travesía por las heladas llanuras del Ártico, puede que Mr. Nutz modifique su idea de lo que es el paraiso...

Por el camino, nuestro peludo amigo, además de defenderse con su cola, podrá recoger objetos, como las nueces -que se convertirán en proyectiles frente a sus enemigos-, la pócima que le hace invencible o las cápsulas vitales reponedoras de energía.

La genialidad de una ardilla

Entre tanto juego de platataformas, las aventuras de esta simpática ardilla suponen un aunténtico lujo para los 16 bits. Con unas animaciones realmente buenas y una banda sonora brillante, Mr. Nutz es un juego colorista, ágil, muy ameno y tan bonito de ver como de jugar.

Pensado para toda la familia, Mr. Nutz supone un remanso de paz y simpatía entre tanto golpe y puñetazo. ■



OCEAN
PLATAFORMAS
8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 0
Continuaciones: Infinitas
Nº de Fases 6

GRÁFICOS	MUY BUENO
SONIDO	MUY BUENO
JUGABILIDAD	MUY BUENO
DIVERSIÓN	GENIAL

Una excelente aventura de plataformas aderezada por estupendos aspectos gráficos y sonoros. Una maravilla de 16 bits.





SUPER STARS

The Ultimate Stuntman

El último gran juego

¿Que ya no se hacen juegos como los de antes? ¿Que alguien dijo que a N.E.S. le quedaba poco? ¡Pero incrédulos, acaso no sabéis que existe una compañía llamada Codemasters que sabe mucho sobre N.E.S.!



Mezcla de zig-zag y tiro al plato, la fase de escalada es de las más complicadas de todo el juego.



Enemigo final a la vista. Un camión cargado de armas significa que estáis a las puertas de la 2ª fase.

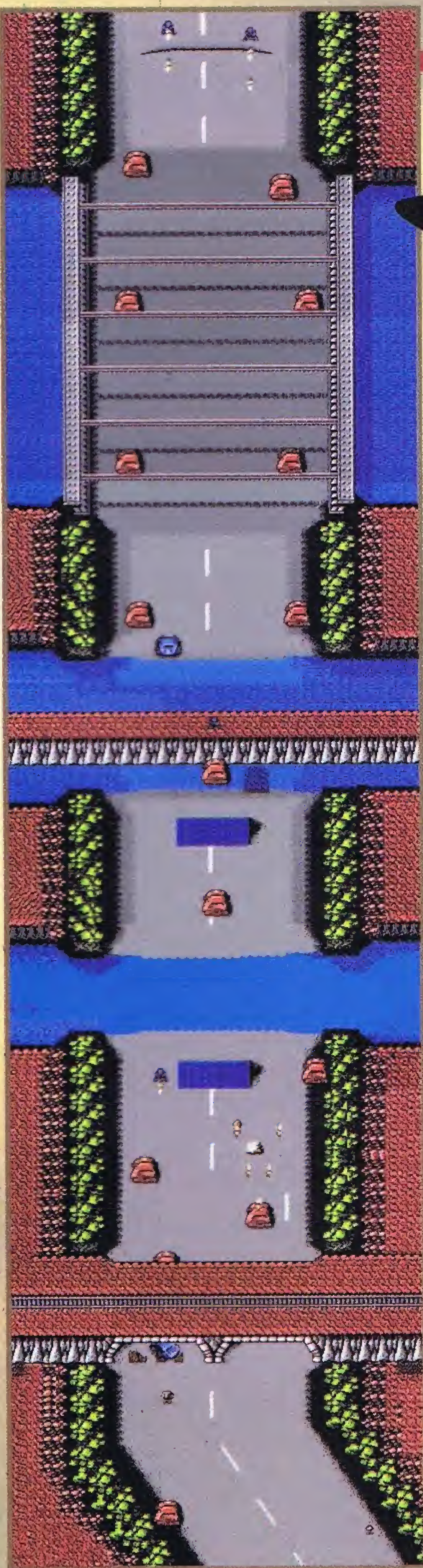
Es decir, que sí que hay juegos como los de antes, que los viejos rockeros no mueren jamás y que a la N.E.S. le queda cuerda para rato. Lo que pasa es que hay mucho listillo por ahí suelto, que habla y habla sin parar sobre cosas que ni entiende. Pero para eso está Codemasters, para cerrar muchas bocas y, de modo casi artesanal, lanzar cartuchos de 8 bits cien por cien indispensables. Así es «The Ultimate Stuntman», un producto sin nombre pero con mucha planta, que ha dejado a media redacción sorprendida y a la otra media, satisfecha. ¿Qué no os suena de nada? Bueno, cuando llegó a esta casa tampoco lo conocía nadie y ahora se ha hecho con los favores de la plebe al completo. Pero, venga, ¿os apetece conocerlo?

Esto sí que es ritmo del bueno

En «El último especialista» adoptamos el papel de un súper héroe con casta de cine cuyo objetivo pasa por salir del paso de seis arriesgadísimas misiones. Un argumento con malo de turno, brillantes científicos y agentes del FBI de por medio sirve para introducirnos en un arcade de aquellos que no quedan, con mucha multifase, ritmo y estilos para todos los gustos.

Empieza la movida con un juego de carreteras a la usanza «Spy Hunter», sigue con un busca-las-llaves muy pero que muy Robocop, luego pasa por un período de escalada combinado con punto de mira a lo «Operation Wolf», para terminar con un desactive las bombas, encuentre el ultraligero y métase usted en un mata-mata de scroll vertical. Al final, acción por los cuatro costados y recorrido de gala por los recovecos y tendencias del mejor software y de los mejores tiempos. Ah! Y de paso,





un recuerdo muy especial para los chicos de Codemasters, que deberían estar en un altar.

Hay que aprovechar juegos así

Ya veis, conclusión: Codemasters son los mejores, al menos en N.E.S. (luego lo de la entradilla era verídico). Hacen como el Mustang, van con los tiempos sin



necesidad de cambiar de cara. Y si pensáis que nos hemos pasado, desde aquí os invitamos a probar el cartucho. Saldréis convencidos, sin duda, porque estos colegas anglosajones dominan a la perfección el tema precisión y van, siempre que pueden, a lo práctico, a lo simple pero útil.

Por lo demás, el juego se deja hacer, divierte, entretiene y engancha. Sabe por dónde atacar y la verdad es que lo pone



Muy a lo Rambo ha sido diseñado el gráfico de nuestro héroe. Será cuestión de dar imagen...



Al finalizar el primer nivel, entraremos en una fase de bonus digna de cualquier slalom nevado.



«The Ultimate Stuntman» no es un juego complicado, aunque algunas fases precisen de esfuerzo extra.



muy fácil. Así deberían ser todos los cartuchos que tenemos oportunidad de comentar en esta revista, porque de esta forma la consola de 8 bits nos sería absolutamente imprescindible. Un acuerdo de colaboración como otro cualquiera. ■

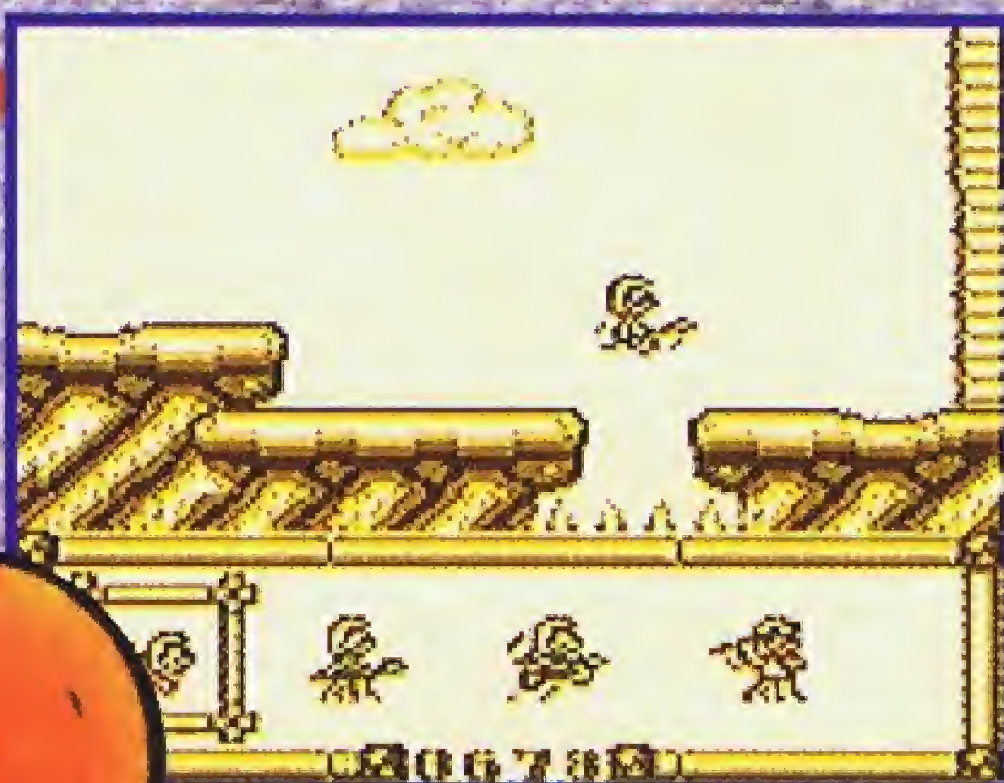
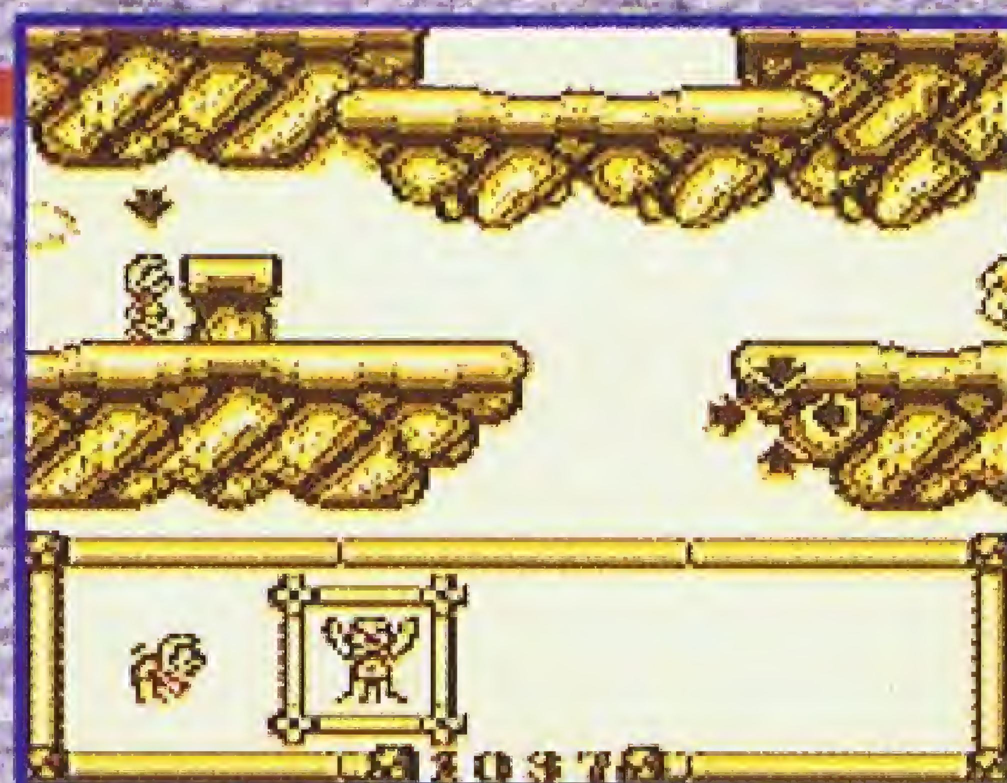


CODEMASTERS
ARCADE
4 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Nº de Fases: 6

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS			**MUY BUENO**	
SONIDO		**BUENO**		
JUGABILIDAD				**GENIAL**
DIVERSIÓN			**MUY BUENO**	

Uno de los juegos estrella de las navidades inglesas. Sólo falta que alguien se decida a traerlo, pero suponemos que no tardarán.

SUPER STARS

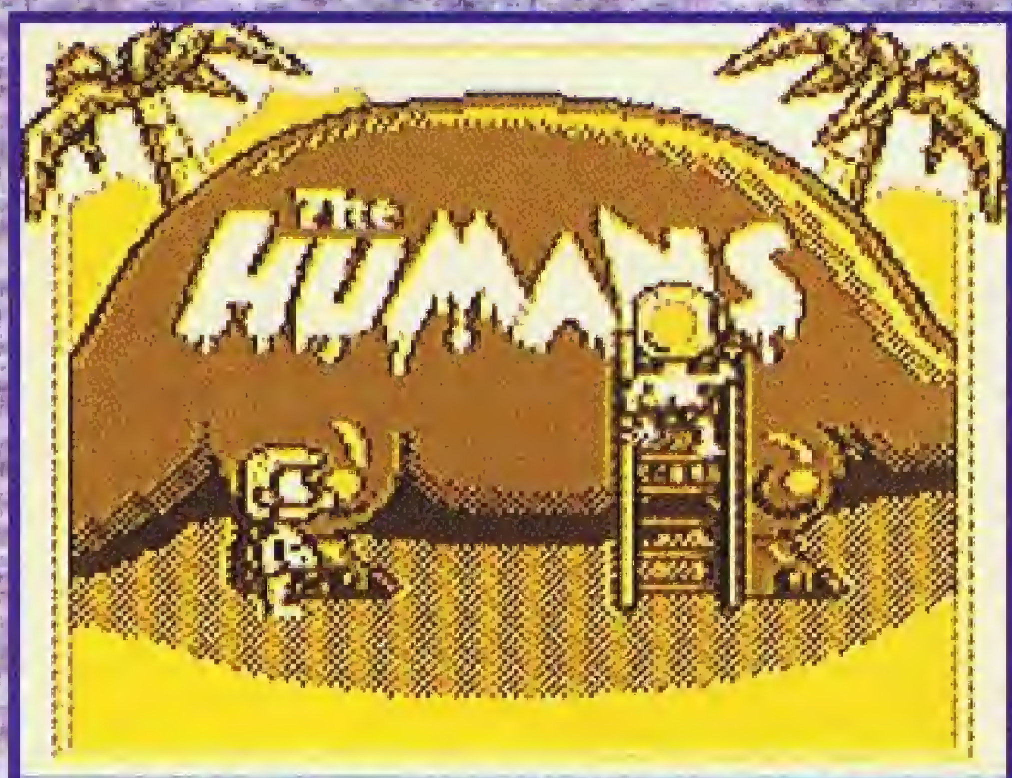



The Humans

El hombre: desde la ignorancia al posmodernismo.

Ya iba siendo hora. Después de tanto y tanto dinosaurio bien está que sea el hombre, el origen de la raza humana, quien ocupe papel estelar en un cartucho. Que sea nuestro cavernícola, el único protagonista de las cosas.

Muchos, muchísimos años antes de Cristo. En el mundo no había nada de lo que nos es hoy tan familiar. Consolas, revistas, calcetines, cremas anti-acné, alpargatas, tiritas, balones de fútbol, y todo lo que en este momento podéis tener alrededor de vuestro cuarto eran considerados por aquel entonces auténticos misterios... mejor dicho, ni eran considerados. En este ambiente hostil (se nota que somos gente de ciudad) y de total desorden, surgió, tras una lenta pero segura evolución, un extraño ser que se sostenía sobre dos patas, llevaba barba y tenía muy mala "idea" con los extraños (también se nota que leemos a Darwing). Este bicharraco se distinguía de los demás por una extraña facultad: podía pensar. Es más, no sólo pensaba, también era capaz de asimilar las cosas que descubría, de dar utilidad a todo, de aprender. Pero no veáis lo que le costó. Señores y señores, con todos ustedes, el auténtico Hombre de Neanderthal.



El libro gordo de Petete

¿Que a qué viene sacar a colación a este odiado osito? Pues a que de eso va el juego... Y es que nuestra misión en «Humans» consiste en enseñar a nuestros antepasados de qué va la vida y en adelantarnos a su evolución. Así les prestaremos ayudas para resolver sus problemas. Vamos, que cada fase que superemos llevará consigo el avance equivalente a un montón de años de la época de estos chicos.

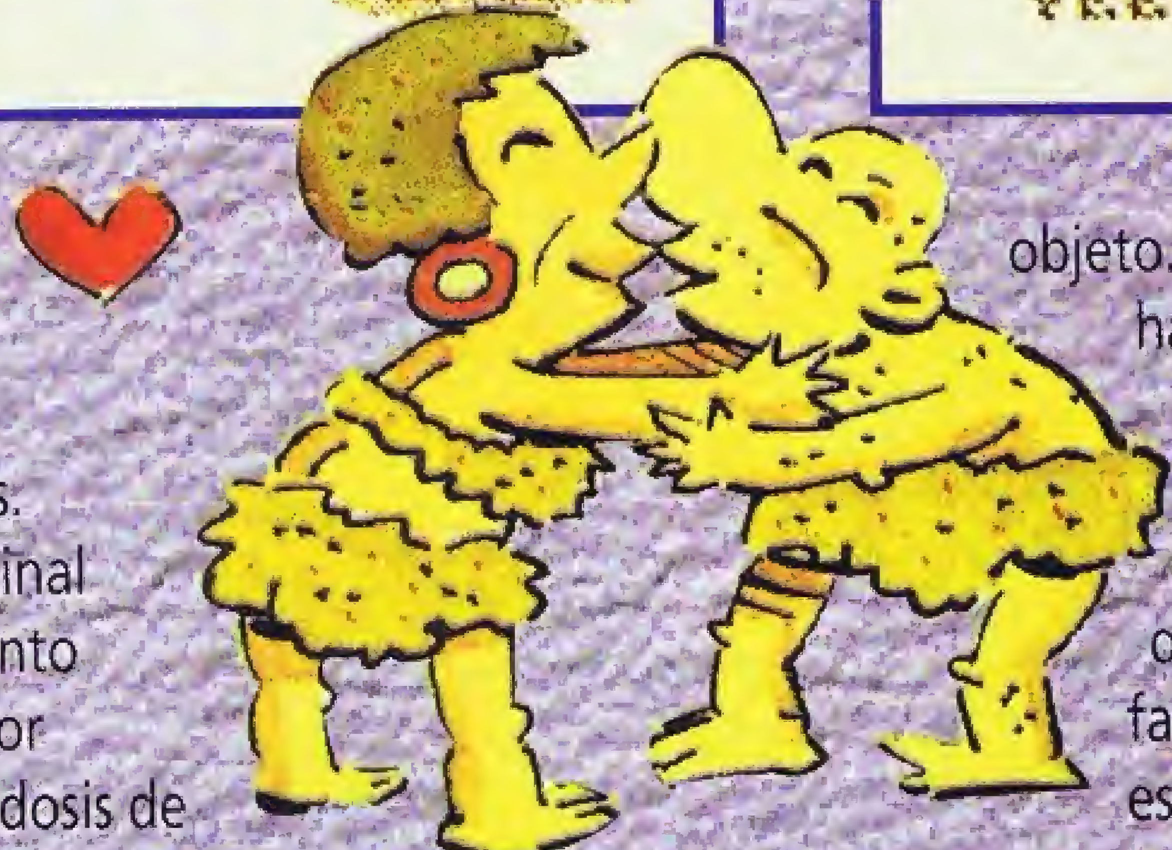


Así, en el primer nivel, nuestra misión consistirá en mostrarles una lanza; en la segunda les presentaremos el fuego; mas adelante la rueda y bastante más tarde iremos enseñándoles otras cosas, como la forma de «cargarse» a un dinosaurio o incluso lo que hay que regalar









a una esposa en el día de su cumpleaños.

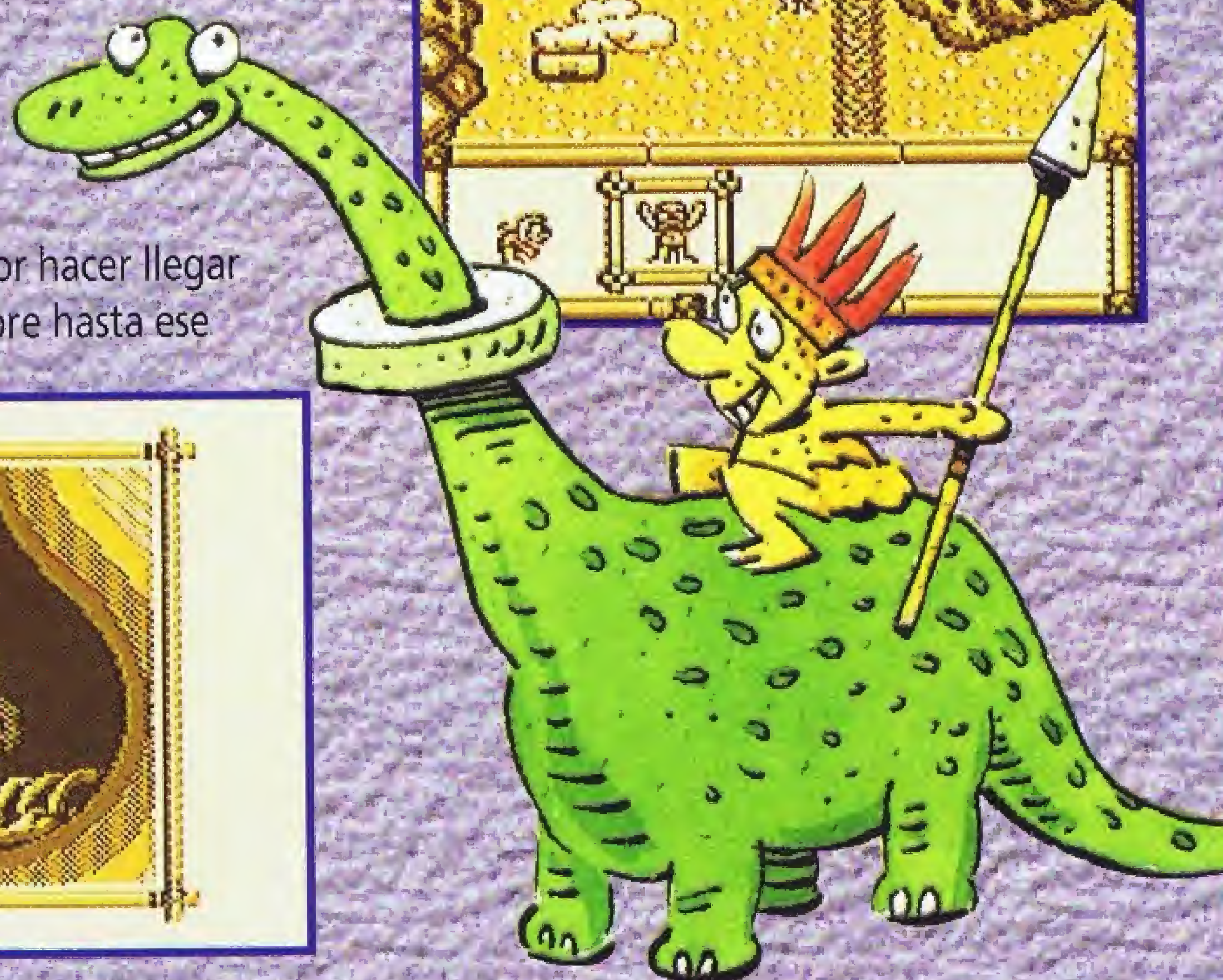
Este original planteamiento salpicado por numerosas dosis de buen humor ha sido el pretexto del que se ha valido la gente de Gametek para programar uno de los más imaginativos juegos de estrategia. En él, dispondremos de un determinado número de "humanos" situados en una parte de un escenario, mientras que en la otra punta del mapa estará el objeto que debemos recoger: un arma, el fuego o la rueda de que os hablábamos antes. Nuestro objetivo pasa por hacer llegar por lo menos a un hombre hasta ese objeto. Para ello utilizaremos sus habilidades, que ciertamente son muy poquitas, y también las que proporcionan los objetos que hayamos recogido en fases anteriores. Vamos, una especie de «Lemmings» pero con un componente superior de creatividad e imaginación, que a los bichos verdes les quedaba corto.











La adicción manda

Si hay algo de lo que puede presumir «Humans», eso es de una astronómica adicción. Y no, con ello no queremos menospreciar a los otros aspectos del juego, que son de una calidad realmente asombrosa. Tan sólo destacar lo primordial. Además, claro está, de otra gran sorpresa:las dosis de buen humor que acompañan y amenizan el atareado discurrir de estos pequeños personajillos. Siempre vienen bien. ■



GAMETEK
ESTRATEGIA
1 Mega
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 3
Continuaciones: Paswords
Nº de Fases: 75

GRÁFICOS: BUENO
SONIDO: MUY BUENO
JUGABILIDAD: MUY BUENO
DIVERSIÓN: GENIAL

Cuando el pensar se convierte en el más divertido de los pasatiempos. Eso es «Humans».

SUPER STARS

Cool Spot

Una mascota redonda. Y punto.

Reunión de chapas a las afueras de la fábrica de 7Up. «Esto no puede seguir así. Han secuestrado a nuestras compañeras y los de la Coca-Caca siguen en sus trece de pedir un rescate muy elevado. ¿Qué hacemos, camaradas? ¿Vamos en tropa hacia la fábrica de la competencia o llamamos a Spot, la chapa más chula?»

En la misma reunión de chapas, un ratito despúes, tras la pausa publicitaria. El más viejo calla y la masa responde:

-«Será mejor que llamemos a Spot. Nos gusta cómo actúa y además es bastante simpático».

-«Está bien -apuntó el viejo- avisaremos al chaval. A ver lo que puede hacer.»

En el despacho de Spot, una botella del popular refresco de burbujas, y unas horas más tarde.

Rrriiiiiiiing. Spot descuelga el teléfono.

-«¿Sí...?, ¿problemas...?, ¿¡las compañeras?! Aha..., bueno, está bien, no tardaré mucho en llegar.»

A las afueras de la misma fábrica. Ya de noche, bajo una ténue luz que da al recibidor. Spot entra en una casa abandonada y, sin pestañear, cuela una moneda desde más de 25 metros de distancia en la máquina de los discos. El personal enmudece y, lejos de ponerse a bailar, le imploran ayuda.

-«Esto me suena de algo» -dice Spot- «debo haberlo visto en algúna parte.»

-«Ya sabes cómo están las cosas, Spot. Si aceptas el reto deberás demostrar tus habilidades en los 11 escenarios diferentes en los que se encuentran apresadas nuestras compañeras. Y ándate con ojo, porque hemos oído que las cosas no están fáciles. Hay enemigos que muerden, otros que escupen, miles plataformas y sabe Dios qué montón de

peligrosas sorpresas.» Perfiló en voz alta el anciano de antes, que ya se había convertido claramente en el líder del grupo.

-«Bueno, bueno. No hay problema. Haremos lo que podamos y si no podemos, pues no lo haremos, ¿eh?» Respondió quien todos ya sabéis.

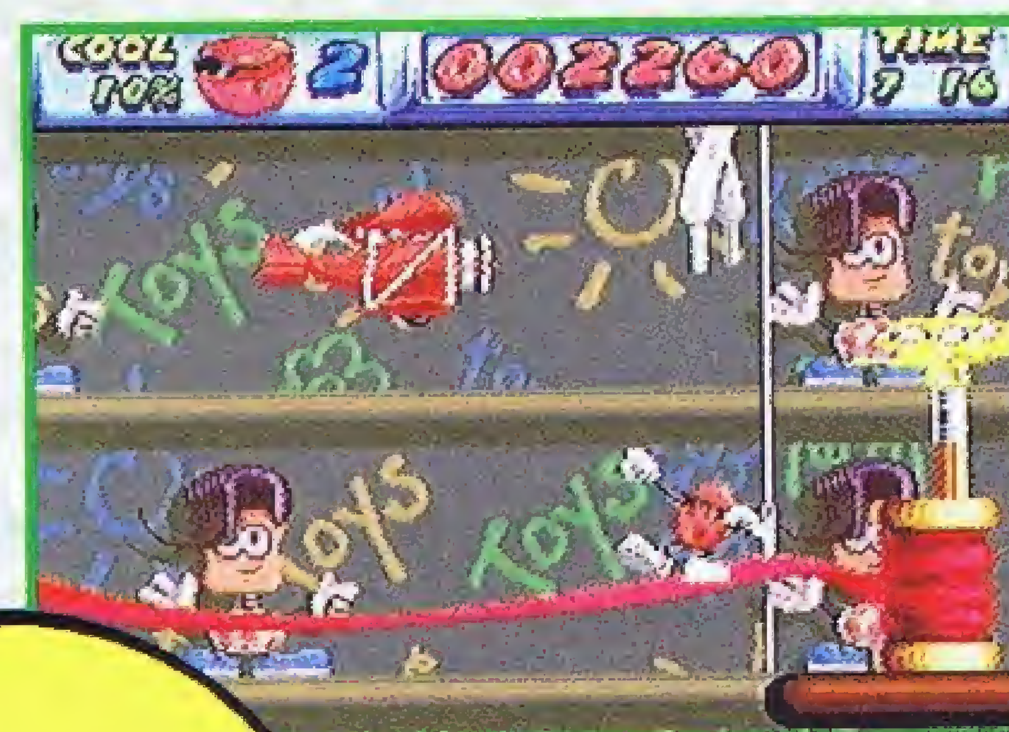
De esta forma tan, cómo decirlo, particular, se despidió Spot de las gentes y se marchó sin más a desfacer el entuerto a un cartucho para Super Nintendo.

En él le esperaban muchos niveles, muchos planos de scroll, gráficos más que coloristas y un mapeado extraordinario que necesitaba, fijaos bien, de unas manos que aparecían cada cierto tiempo para indicarle el camino y ayudarle a orientarse entre tanto objeto.

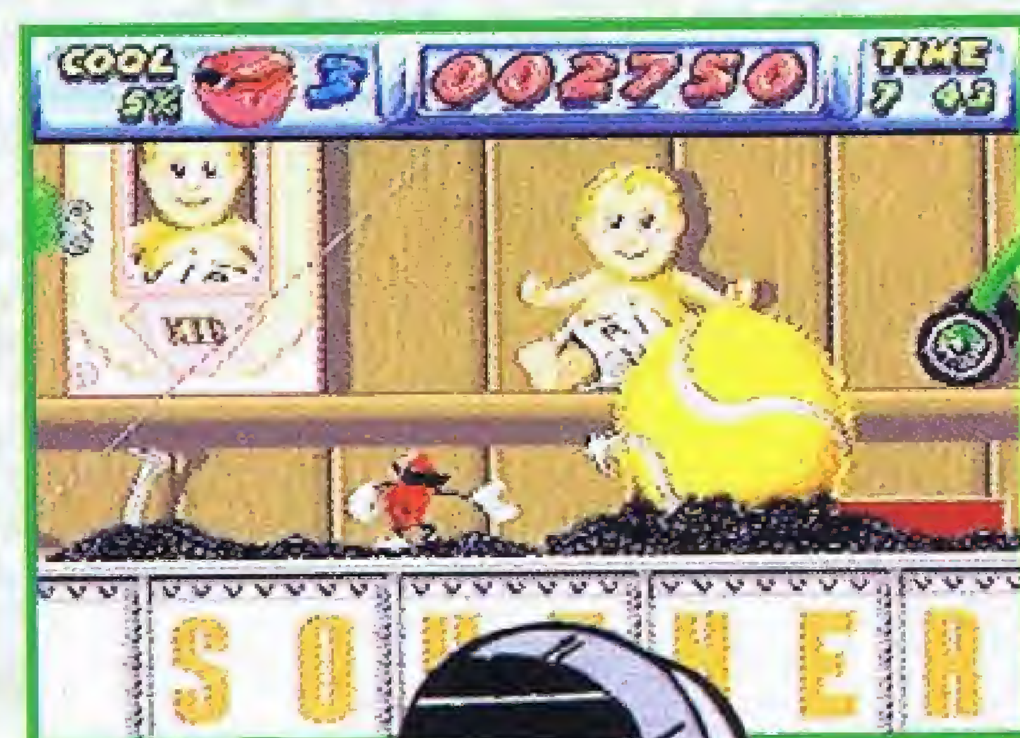
Empezó en la playa, continuó en el puerto, siguió en las alcantarillas y se desesperó en fábricas de juguetes, estaciones fantasma y un montón de lugares más que no vamos a contaros porque no hemos llegado a verlos todavía.

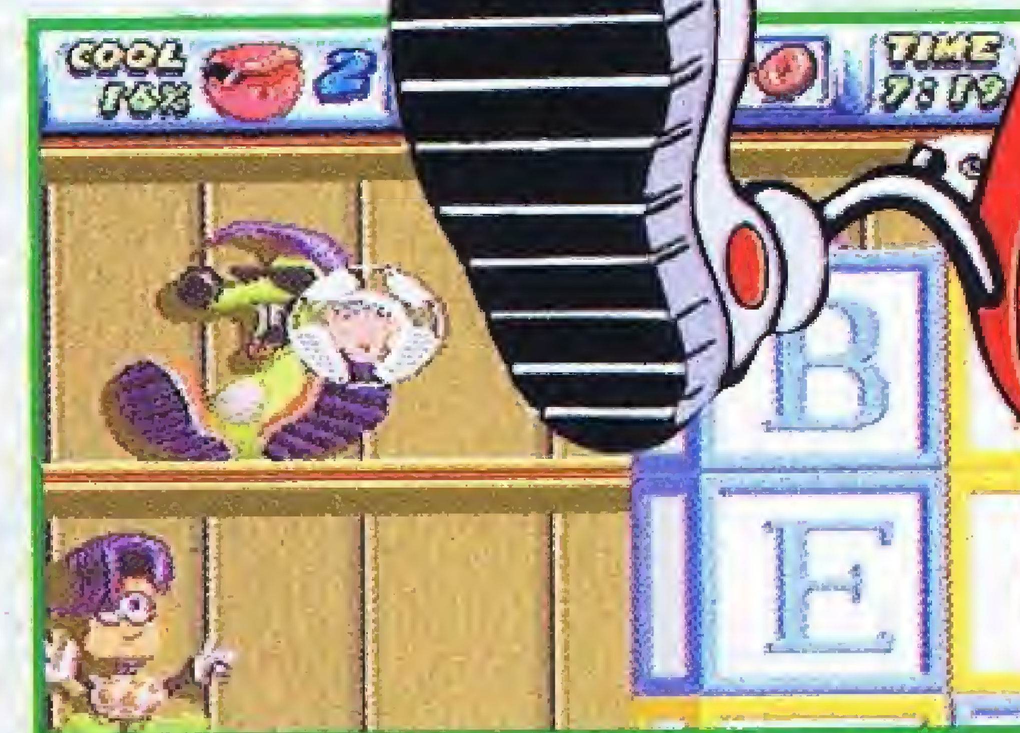








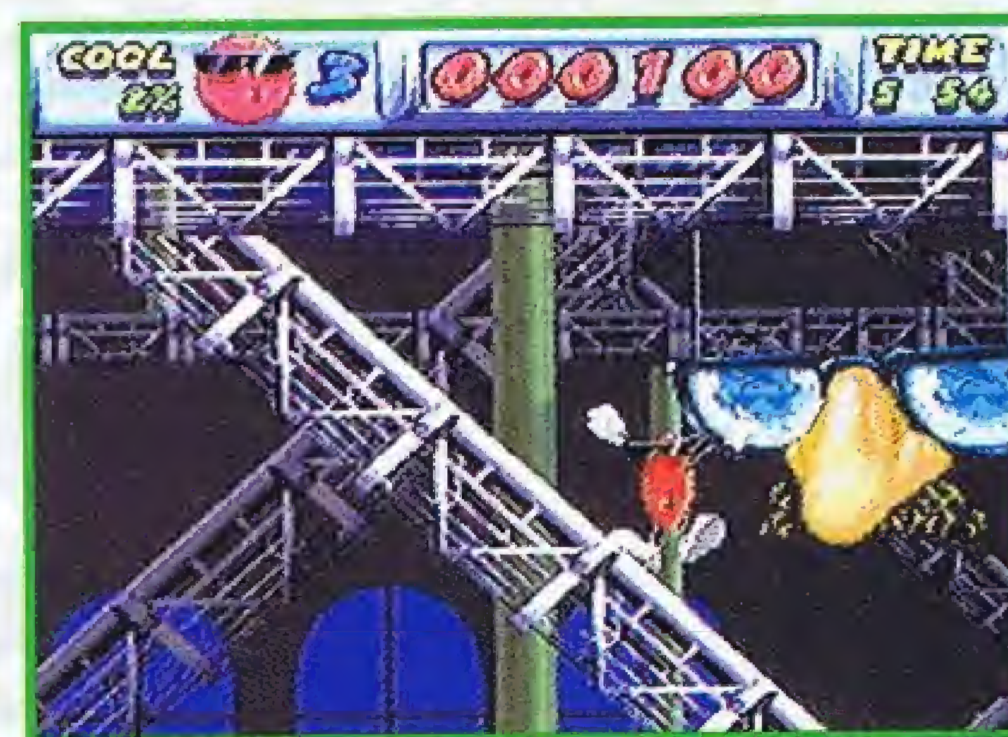


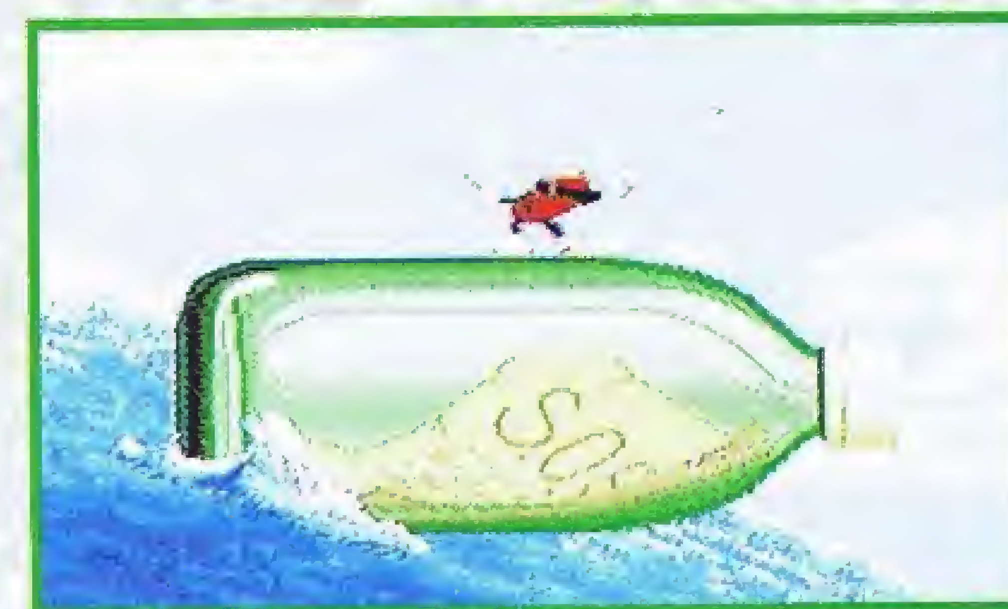


El intríngulis del tema consistía en rescatar a una sufrida y enjaulada compañera que se encontraba oculta en algún rincón de cada decorado. Pero antes, y si quería romper las ataduras de la chavala, debía recoger una cantidad de puntos rojos que vagaban por el escenario y que el propio nivel le exigía.

¡Vaya puntazo de juego!

Dejando ya a un lado toda esta palabrería y todo este lío de argumentos e historias..., ¡y viendo que el espacio se acaba!, pasamos





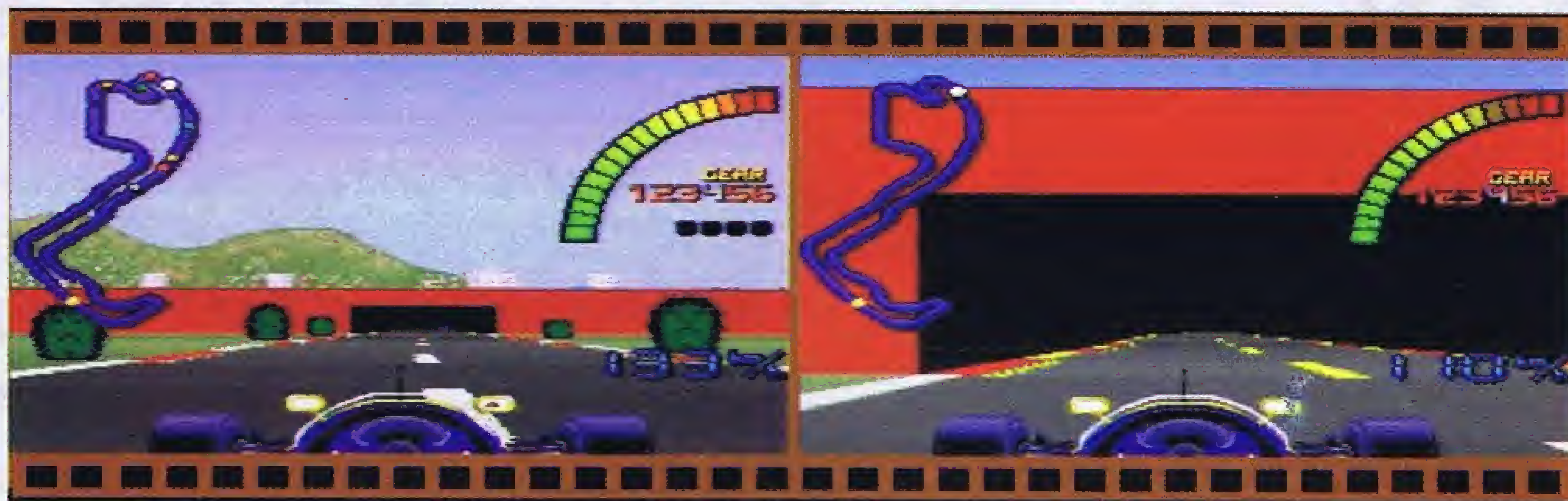
directamente a la frase resumen-lapidaria y decimos, sin más, que Cool Spot es un juego súper recomendable, que demuestra una calidad increíble en todos y cada uno de sus aspectos. Y punto. ■



VIRGIN
ARCADE
8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 4
Continuaciones: 3
Nº de Fases: 10 y 4 Bonus

GRÁFICOS: MUY BUENO
SONIDO: MUY BUENO
JUGABILIDAD: GENIAL
DIVERSIÓN: GENIAL

Un puntazo de juego. Un punto, el mejor punto, de mascota. Un rebelde en chapas que tiene un juego para él y sus allegados.



A más de 16 bits por hora

NIGEL MANSELL

Manual para un buen juego de coches. Primero, que sea rápido, muy rápido; segundo, que sea realista y atractivo a la vez; y tercero y más importante que esté muy bien hecho. El cartucho protagonizado por el bigote más rápido de este lado del universo supera con creces estos requisitos.

F-Zero, «Super Mario Kart», «The Duel», «Exhaust Heat», «Top Gear» ... son algunos de los juegos más impactantes para Super Nintendo con la velocidad como protagonista. Sin embargo, de entre todos ellos, sólo «Exhaust Heat» representaba más o menos fielmente lo que se ha dado en llamar el gran circo de la Fórmula 1. Debido a su alejada perpectiva aérea, este estupendo cartucho no nos hacía percibir con toda nitidez las sensaciones de un piloto. Por esta razón, quizá echábamos de menos un cartucho que se acercara más a lo que conocemos como simulador. Nigel Mansell viene de la mano de Gremlin & Nintendo con la intención de rellenar este vacío. Y lo hará a partir de un juego que combina a la perfección el realismo propio de los simuladores con el espectáculo de los arcades. Será, creemos, el mejor juego de coches que una gran compañía dará a una gran consola.

Y venga opciones

Tras esta pequeña introducción, vamos a hacer un análisis del juego partiendo de las opciones. Una vez conectado el cartucho nos encontraremos con un suculento menú configurado en 8 apartados. En primer lugar nos dirigiremos a «Options». Allí podremos elegir entre modo arcade (sencillote) y simulador (muy, muy exigente). Además, podremos escuchar los sonidos y melodías del juego. En el apartado «Name» nos encargaremos de renombrar a nuestro piloto: de Mansell a Pepillo, por ejemplo.

Más adelante os veréis las caras con la opción «Control», donde se os dará la oportunidad de configurar el mando casi a vuestro antojo. Y seguimos, la opción «Password» os permitirá continuar la temporada en el mismo momento en que la dejamos. Muy útil. Y después de tanto divagar, daremos paso a la acción. Si queréis empezar











La palabra que mejor define a este juego es velocidad. Todo ha sido diseñado en torno a ella.



bien, id directos a "Driving Practice", podréis haceros a los mandos del monoplaza y disfrutar del circuito que queráis sin molestias, competidores ni cosas que turben vuestro recorrido. Además, tendréis la posibilidad de escuchar los sabios consejos del piloto británico, indicándo como negociar una curva y demás cosillas útiles.

Una vez que le toméis las formas al bólido, no os quedará más que retar a la máquina en dos apartados: "Race Circuit" y "Full Season". En el primero, como su nombre indica, competiremos sobre un circuito elegido a nuestro antojo; y en el segundo, tomaremos parte en el campeonato del mundo de pilotos (16 circuitos reales) a bordo del rápido y fiable Williams Renault.

Para adecuar las características de nuestro bólido a las de cada circuito, podremos modificar el monoplaza antes de empezar a correr: seleccionar el tipo de ruedas, la altura del alerón, la elasticidad de las marchas o escoger entre un cambio manual o automático.

El mejor con diferencia

Como podéis ver, «Nigel Mansell» es un cartucho completísimo en cuanto a opciones, pero cuando de verdad se hace imprescindible es a la hora de correr. Gracias a su panorámica frontal a modo de «ojo del piloto», la sensación de velocidad conseguida es enorme, y tanto el scroll como las rutinas de acercamiento de la pista y de los objetos que la rodean convierten al jueguecillo en un verdadero banquete visual. Curvas espléndidas, subidas y bajadas, lluvia, distintos paisajes según el país, animaciones en las entradas a boxes, reververación del sonido del motor cuando nos introducimos en un tunel y un montón de detalles más, de lujo todos, hacen de «Nigel Mansell» el mejor cartucho de Fórmula 1 de la historia. Tan sólo echamos en falta la posibilidad de dos jugadores simultáneos a pantalla partida, y la posible inclusión del chip FX, especialmente útil en cartuchos de esta índole. Por lo demás, hay que descubrirse. ■







SUPER STARS

STAR TREK The next generation

Un simulador de película

La sección de adiestramiento del Cuerpo Superior de la Flota Estelar ha decido incluir en la formación de sus oficiales de mando el simulador más completo por entonces vigente. Los cadetes que han superado el período de instrucción en la AFE (Academia de la Flota Estelar) se enfrentarán a la prueba definitiva: comandar una nave U.S.S modelo Enterprise.

Cada año, un Capitán diferente es el encargado de la preparación de los cadetes. En esta ocasión, semejante honor ha recalado en la persona de Jean-Luc Picard. La tripulación está compuesta por el mejor equipo de la galaxia. A saber. Los Sistemas Tácticos corresponden al teniente Worf, encargado de activar el escudo de protección y todo el armamento de la nave. Data, el capitán de corbeta es quien debe vigilar el Control de operaciones, es decir, la elección de rumbo, los sensores detectores de naves enemigas y la entrada en las órbitas planetarias. Por su parte, el nivel de energía disponible, la cuantificación de daños y su posterior reparación queda en manos de La Forge, también capitán de corbeta. Los sistemas de transporte y detección de intrusos en el interior del U.S.S. han sido





Tras el celebrado paso del «25 aniversario Star Trek», acaba de llegar a las pantallas de nuestra Game Boy otra de las apuestas de la federación galáctica. Pero esta vez, se ha optado por la nueva generación.







¡Bienvenida a Game Boy, Próxima generación! Esperamos que tengáis tanto éxito como la anterior.

encomendados al Jefe O'Brien. Y, por último, el comandante Riker tendrá el honor de controlar la misión.

Y ahora, al trabajo

Dos son las acciones principales en las que han de demostrar su valía nuestros intrépidos navegantes. Una y primera, la lucha espacial contra naves enemigas, especialmente las "talarianas". Y dos, el



Más allá de las batallas, los chicos de Star Trek también se las tendrán que ver con delicadas misiones.

rescate y transporte de habitantes de colonias interestelares y de material delicado que se necesita para garantizar la vida en estos enclaves. Y dos son las modalidades por las que puedes optar al inicio del juego: para entrar en guerra, la modalidad de Navegación. Para dedicarte al transporte y cosillas más útiles, pues en







¡Vaya lujazo! Disfrutar de un simulador espacial tan completo, en español y con estos gráficos.



marcha a la Seleción de Tripulación.

Pues bien, ya lo habrás supuesto. Absolute te ofrece la oportunidad con este juego de colocarte a los mandos de una gran nave, de una gran tripulación y de un gran simulador. Maravillosamente traducido y con un intringulis de los que enganchan a la fuerza, «Star Trek: The Next Generation» calará en lo más hondo de los nostálgicos del espacio y de los apasionados por el control total de lo desconocido. Aunque para ello tenga uno que volar... ■

STAR TREK®
THE NEXT GENERATION™

ABSOLUTE
SIMULADOR
2 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dif.: Progresivo
Continuaciones: Paswords
Nº de Fases: Misiones

GRÁFICOS: MUY BUENO
SONIDO: BUENO
JUGABILIDAD: MUY BUENO
DIVERSIÓN: MUY BUENO

Un buen simulador, muy completito en cuanto a opciones, que sabe reflejar a la perfección el ambiente de «Star Trek».





¡Se abre la veda!

Que se prepare el corre-corre-caminos porque ya tiene de nuevo al coyote pegado a sus talones. Esta vez en Super Nintendo y a un ritmo más que frenético.

Looney Tunes ROAD RUNNER



Tiny Toon desde hace unos meses, «Tazmania» y «Looney Tunes» ahora, y «Daffy Duck» dentro de algún tiempo son las apuestas en que basará la "Warner" todo su potencial para Super Nintendo. El denominador común de estos grandísimos cartuchos es, además de la simpatía de sus protagonistas , una calidad que los hará deseables y muy comerciales.

«Looney Tunes», el juego que ahora os presentamos, aunque no llega a la genialidad de los Tiny de Konami es, quizá, el juego que mejor refleja el espíritu de la compañía Holliwoodiense. Sobre una base plataformera, los señores de Sunsoft han demostrado una vez más que son una de las compañías que mejor trabaja con las consolas Nintendo. Pero no nos enrollemos más. Seguramente estaréis deseosos de conocer con mayor exactitud de qué va el juego, así que seguid leyendo...

Plataformas marca Acme

¿Que no tenéis ni idea de quiénes son el Coyote y Correcaminos? Pues nos parece un poco raro, pero trataremos de solucionarlo. El Coyote es un coyote, y el Correcaminos es un correcaminos. Hasta ahora bien. Ambos tienen en común el lugar en el que viven, ríen y duermen: el gran Cañón del Colorado. Un paisaje desértico en el que la comida escasea y en el que cualquier cosa que no

Bip-Bip: Seña de identidad pajarraca y muy hábil que marcó a toda una generación de televidentes.









mate, sirve para llenar el buche.El problema, no obstante, no es visto igual por las dos criaturas. Mientras el Correcaminos, como buen pájaro, no hace ascos a nada, el Coyote, como voraz carnívoro que es, clama por probar bocado en ese mar de piedras y de arena.

Y la historia viene de largo, porque el coyote ha consagrado su vida a la





persecución del único ser vivo de la comarca capaz de despertar su ancestral apetito: el Correcaminos. Pero este simpático y veloz pajarraco es eso, demasiado rápido, por lo que el Coyote es incapaz de atraparle por sus propios medios. Por esa razón no le queda más remedio que recurrir a un montón de artilugios marca Acme para frenar la huida de su almuerzo. Y eso es el juego. Cinco preciosas fases con tres extensos submundos cada una y su correspondiente enemigo final, en las que el Correcaminos, controlado por nosotros, tratará de evitar los originales y desternillantes ataques del Coyote.

No importa que el escenario sea un desierto, una fábrica, un tren en marcha, una mina o el espacio interestelar, lo que está más que claro es que al Coyote le aprieta la gazuza y está deseando que seas su primer plato.

¿Vulgar?, ¿simple?

Nos extraña. Una vez vistas las mediocres puntuaciones que ha cosechado este cartucho en las revistas de otros países, lo cierto es que no logramos entenderlo. Para los que hacemos Nintendo Acción, este juego puede ser de todo menos mediocre. Estamos de acuerdo en que el control de nuestro héroe no es todo lo bueno que debiera, pero también pensamos que con un poco de práctica podréis haceros con el personaje sin demasiados problemas. No como opina la mayoría de esos magazines, que su caprichoso manejo haría que el juego perdiera todo en adicción.

Ni que decir tiene que no estamos nada de acuerdo. «Looney Tunes» es un buen juego, un gran juego tanto en animaciones, escenarios, sonido, originalidad y sobre todo simpatía. Ojalá que salgan muchos juegos tan, dicen, «mediocres» como éste, sería una auténtico chollo. ■



¿Velocidad? Mirad las pantallas y sabréis qué es velocidad.





SUNSOFT
PLATAFORMAS
8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 0
Continuaciones: 0
Nº de Fases:5 X 3

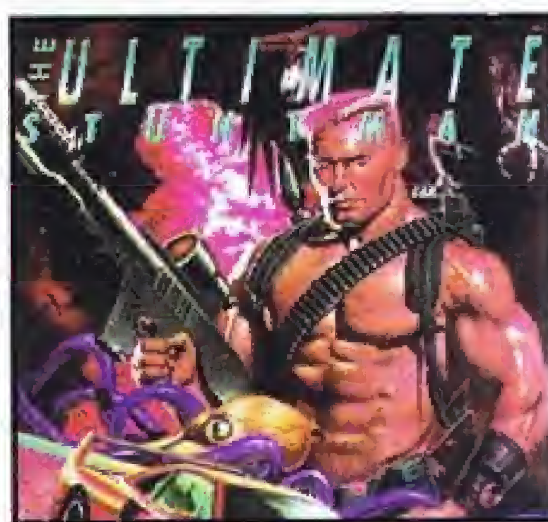
GRÁFICOS	MUY BUENO
SONIDO	MUY BUENO
JUGABILIDAD	MUY BUENO
DIVERSIÓN	GENIAL

¿Quién es el más rápido? ¿quién el más astuto? No lo penséis más: el Correcaminos. Que además entretiene, divierte y hace gracia.

LOS TOP 10

NOVEDADES

«Dragon Ball Z» es la entrada más atractiva en la lista de Super Nintendo. De momento, Goku se lanza al quinto puesto, pero pronto estará más arriba. En N.E.S., el único cartucho que comentamos este mes se encarama al tercer puesto: Ultimate Stuntman. Y en Game Boy, saludamos con honores a Link en su aventura más lograda: Zelda.





S.N.E.S.

1. Street Figher II Turbo
2. Super Mario All Stars
3. Jurassic Park
4. Star Wing
5. Dragon Ball Z
6. Bubsy the Bobcat
7. Nigell Mansell
8. Mortal Kombat
9. Alien 3
10. The Legend of Zelda

Algunos cambios en la lista de 16 bits. «Jurassic Park» sube fuerte, «Star Wing» baja un pelín y «Mortal Kombat»empieza el descenso. Zelda, mientras, se recupera.

N.E.S.

1	Super Mario 3
2	Maniac Mansion
3	Ultimate Stuntman
4	Asterix
5	Battletoads
6	Panic Restaurant
7	The Jetsons
8	Batman, The Return of The Joker
9	Hammerin´ Harry
10	Nes Open

GAME BOY

1	Zelda: Link´s Awakening
2	Super Mario Land 2
3	Mystic Quest
4	Axterix
5	Top Rank Tennis
6	The Flintstones
7	The Humans
8	Jurassic Park
9	Megaman 2
10	T.M.H.T. 2

The Ultimate Stuntman, de Codemasters, entra en zona noble 8 bits desbancando a unas «Battletoads» más que difíciles de mover. Otro que se recupera es Nes OPen.

Llegó, vio y venció. Zelda se ha lanzado al primer puesto y mucho nos tememos que no va a haber quien le mueva. Enhorabuena a «Jurassic Park», se estrena en los top 10.

 SE MANTIENE  SUBE  BAJA

SUPER MARIO BROS: THE LOST LEVELS

Todos los Pasadizos Secretos:





SUPER MARIO ALL-STARS



* PASADIZO DEL MUNDO 1-2 AL MUNDO 2

En este nivel existe un lugar en el que Mario puede **ascender por una especie de escalera de ladrillos**. *Si quieres llegar de forma rápida y eficaz al mundo 2, no tienes más que* **subir por la escalera**, **correr** *como un descosido por la* **última fila de ladrillos** *y dar el* **gran salto**, *hacia el final. Tuyos serán el éxito y la gloria.*

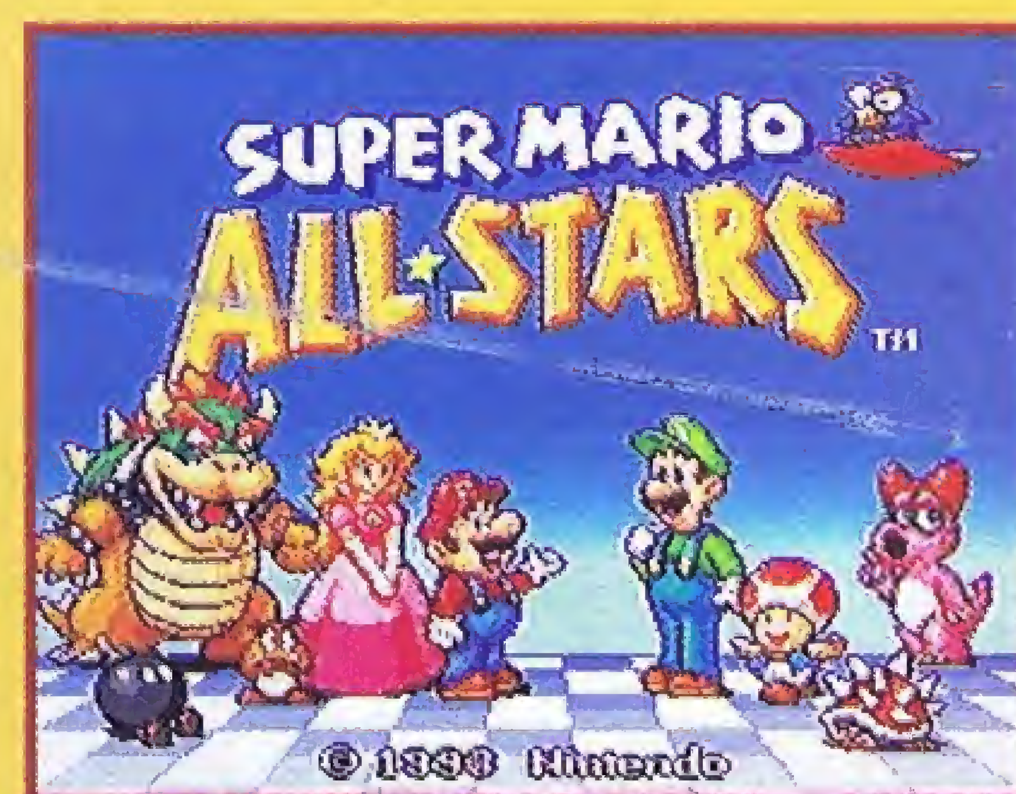
* PASADIZO DEL MUNDO 1-2 AL MUNDO 3

En el nivel 1-2 verás un **ladrillo con una pinta algo rara**. *Cuando te acerques a él, observarás que el ladrillo en cuestión se* **transforma en un espigado arbusto**. *Bien, pues hala,* **escala el arbolito y avanza hacia la derecha**. *Al poco rato, y si todo ha salido bien, encontrarás el* **pasadizo que te trasladará al mundo 3.**

* PASADIZO DEL MUNDO 1-2 AL MUNDO 4

Sigue este consejo si quieres llegar con garantías ni más ni menos que **al nivel cuatro** *de este súper juego. Pon atención. Primero,* **déjate caer desde lo alto de una fila de ladrillos** *al interior de una cañería. En cuanto pises suelo marca "desagüe",* **avanza hacia la derecha**. *Un* **pequeño charco de lava** *será el encargado de pararte los pies. Si te* **acercas con cuidado** *al susodicho, aparecerán unos* **pequeños ladrillos** *que, por arte de magia de la buena, te llevarán hasta el pasadizo secreto.*





* PASADIZO DEL MUNDO 3-1 AL MUNDO 1

Al llegar a la zona en la que aparece una **simpática bandera**, *tendrás que* **usar el saltador de la izquierda** *para intentar* **situarte sobre ella**. *Una vez que te* **encarames a lo alto** *del estandarte, deberás* **saltar hacia la derecha**. *Habrás llegado al mundo 1.*

* PASADIZO DEL MUNDO 5-1 AL MUNDO 6

Ahí va la receta, pero atento que llega rápido. Lo primero: **encuentra una cañería** *en cuyo* **interior** *podrás*



hacerte con los bonus que **autorizan a Mario a crecer** más de la cuenta. Permanece ahí, porque **en esa misma escena aparecerá un nuevo arbusto** que podrás escalar, y es más, que **deberás escalar** si quieres encontrar el siguiente pasadizo secreto.

* PASADIZO DEL MUNDO 5-2 AL MUNDO 7

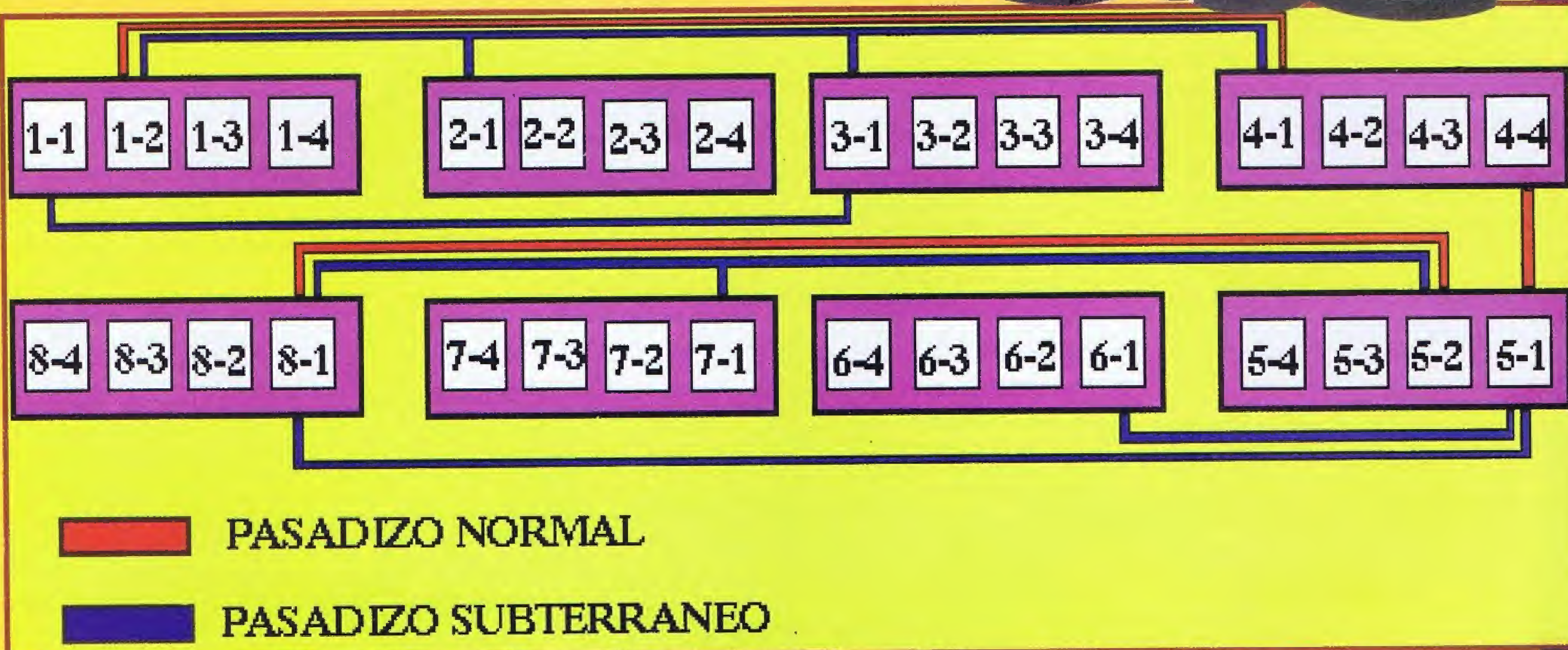
Salta las **tres plataformas elevadoras** y conseguirás llegar a la **cima de una inmensa pila de ladrillos**. Una vez allí, **anda y salta a la vez** durante todo el camino y **lograrás acceder al pasadizo secreto** que lleva al mundo 7.



* PASADIZO DEL MUNDO 5-2 AL MUNDO 8

Salta sobre la **primera plataforma elevadora** y **golpea el ladrillo que verás a la izquierda**. Un **nuevo arbusto** -y ya no sabemos ni cuántos van- **brotará** y brotará de la



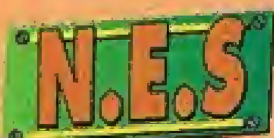




tierra. **Si subes por él**, llegarás a encontrar, en menos tiempo del que piensas, **un nuevo pasadizo**. Pero, presta atención: **esta vez llegarás hasta el nivel 8. El último del juego**.

* PASADIZO DEL MUNDO 8-1 AL MUNDO 5

Bueno, este es el último por este mes. Intétalo, que merece la pena. Se trata de **descender por una cañería, para ir a parar a un mar subterráneo**. ¿Nos sigues? Bien, nada entonces a lo Mark Speed **hasta llegar a una nueva cañería** que verás justo a tu derecha. Ahí mismo, sin que tengas que esforzarte demasiado, **encontrarás un pasadizo secreto que te conducirá directamente de vuelta al nivel 5**.Como curiosidad está bien, ¿verdad?



Adventure Island 3





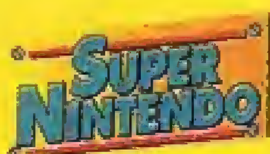
Y hablando de islas -que no viene al caso pero queda bien-, seguro que más de uno se llevaría a una isla desierta su N.E.S. acompañada de este maravilloso truco para el **Adventure Island 3**. ¿ Qué de que va ? Pues va de que te **permitirá elegir la fase que desees para empezar a jugar**. Es simple, ¿eh? No tendrás más que pulsar **Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, B, A, B** y **A** en la pantalla del título y, claro, con tu pad. Si todo ha ido bien, aparecerá una **pantalla con todos los niveles. Selecciona el que más rabia te dé**, y ¡¡a jugar!! que son dos días.

GAME BOY

Gauntlet

Para **deambular por este juego** como si de un portero se tratase (lo decimos por aquello de que los porteros de antes tenían llaves para abrir cualquier puerta) **prueba a quedarte inmóvil, en pantalla,** durante **100 segundos** más o menos. Verás como **todas las entradas se volatilizan.**

Bart's Nightmare



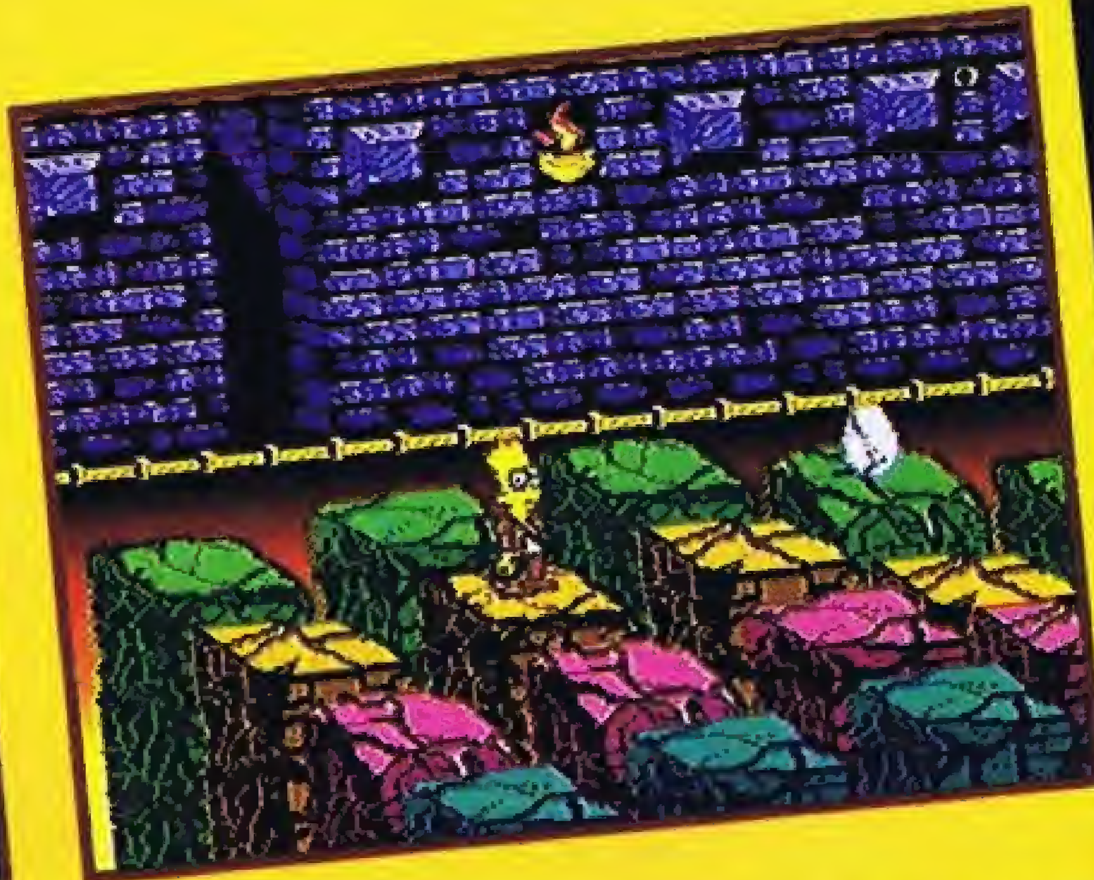
Presta atención a este truco porque es de lo más útil que ha caído en nuestras manos últimamente. Podrás ponerlo en práctica en la fase que llaman **"Maggie's Temple", cuando entres por la puerta naranja.** Consiste ni más ni menos que en los **pasos exactos y precisos que debes dar** -manejando el pad, claro- **para salir de los dos retos-templo** sin que las **trampas se abran a tus pies** y, si nos apuráis, sin que el diablillo malvado os haga caer. Al loro con Maggie...

TEMPLO 1: Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, R, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, R, Derecha, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, R, Abajo, Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha, R, Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha.

TEMPLO 2: Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, R, Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, R, Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha, R, Derecha, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha, Derecha, R, Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha.







Es la hora de jugar ....

al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

NUEVO EN ESPAÑA

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

!PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ...............................P.V.P. 3.950 ptas.

NT

NOMBRE.......................................APELLIDOS..
DOMICILIO..LOCALIDAD........................
PROVINCIA...............................CODIGO POSTAL......................TELEFONO...........................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta..
Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

EN CLAVE NINTENDO

N.E.S Castlevania 3



Con tan sólo introducir como tu nombre, cuando te lo pidan, las palabras **HELP ME, empezarás a jugar con 10 vidas del ala**. Ahora no te podrás quejar de la dificultad de este juego, ¿verdad?

GAME BOY Turrican

Dificilillo este Turrican para Game Boy, ¿eh? Pues para que deje de serlo, aquí tienes un par de suculentos truquillos que tes van a dejar con la boca abierta.



El primero te hará **inmune a todos los enemigos pulsando estos botoncitos: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A,** en la pantalla de título.
Con una segunda combinación de teclas podrás **saltarte las fases. ¿ Qué cómo ? Simple: Mientras gozas de la inmunidad, pulsa Start y luego Select.**

PUSH-OVER



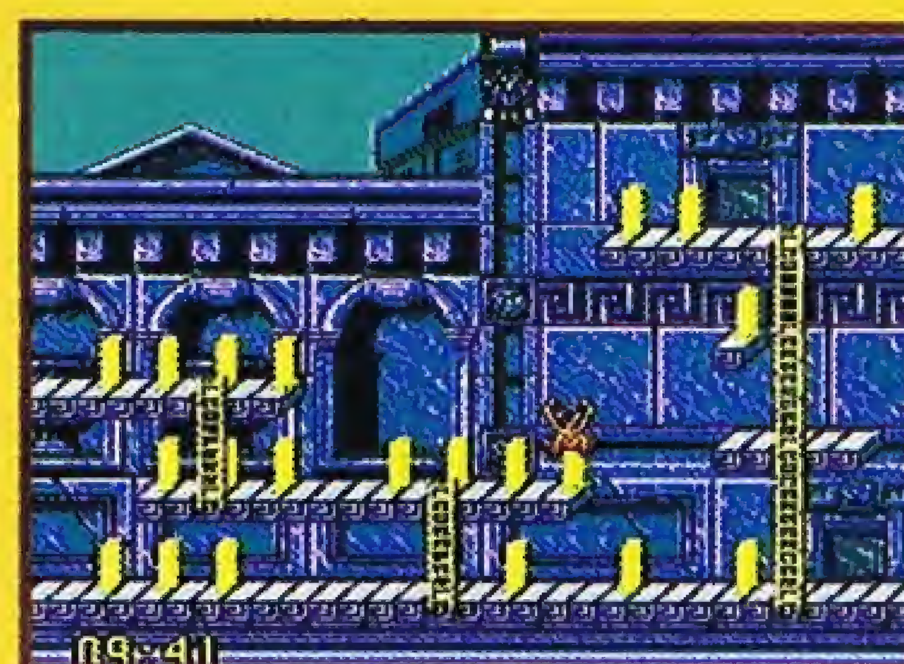
Todos los Códigos

Nivel 1: 00512
Nivel 2: 01536
NivelL 3: 01024
Nivel 4: 03072
Nivel 5: 03584
Nivel 6: 02560
Nivel 7: 02048
Nivel 8: 06144
Nivel 9: 06656
Nivel 10: 07680
Nivel 11: 07168
Nivel 12: 05122
Nivel 13: 05634
Nivel 14: 04610
Nivel 15: 04098
Nivel 16: 12290

Nivel 36: 27662
Nivel 37: 28174
Nivel 38: 27150
Nivel 39: 26638
Nivel 40: 30734
Nivel 41: 31246
Nivel 42: 32270
Nivel 43: 31758
Nivel 44: 29726
NIivel 45: 30238
Nivel 46: 29214

Nivel 66: 18047
Nivel 67: 17535
NIivel 68: 19583
Nivel 69: 20095
Nivel 70: 19071
Nivel 71: 18559
Nivel 72: 22655
Nivel 73: 23167
Nivel 74: 24191
Nivel 75: 23679
Nivel 76: 21631
Nivel 77: 22143
Nivel 78: 21247
Nivel 79: 20735
Nivel 80: 28927
Nivel 81: 29439

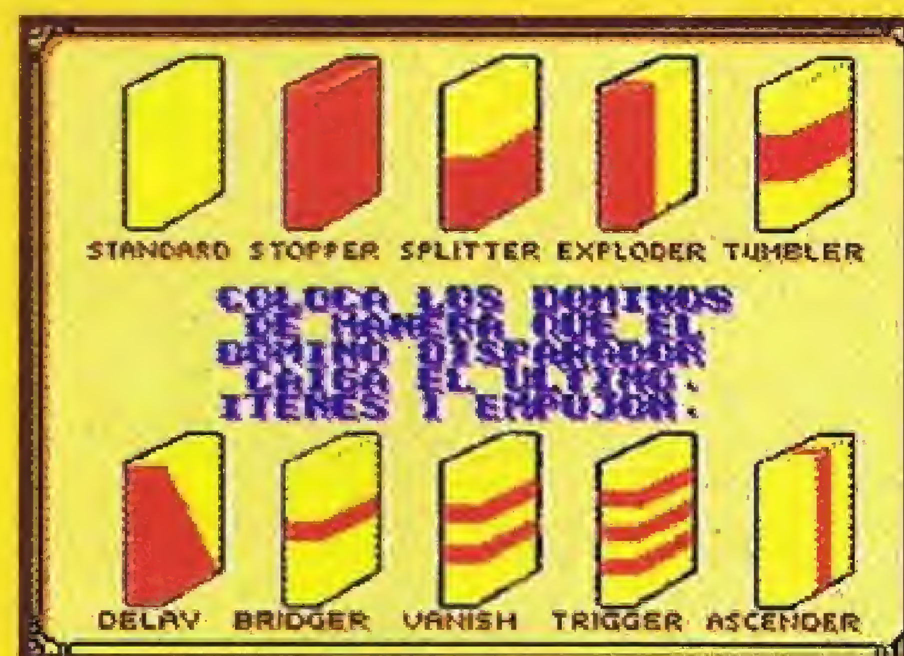


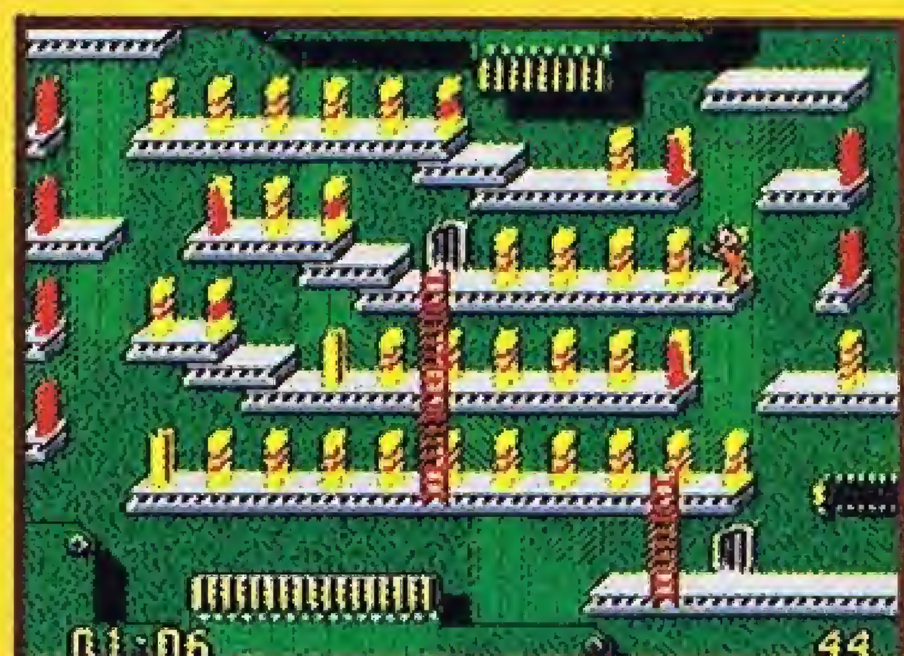


Nivel 17: 12802
Nivel 18: 13826
Nivel 19: 13314
Nivel 20: 15562
Nivel 21: 15878
Nivel 22: 14854
Nivel 23: 14342
Nivel 24: 10246

Nivel 47: 28702
Nivel 48: 20510
Nivel 49: 21022
Nivel 50: 22046
Nivel 51:21534
Nivel 52: 23582
Nivel 53: 24094
Nivel 54: 23070

Nivel 82: 30463
Nivel 83: 29951
Nivel 84: 31999
Nivel 85: 32511
Nivel 86: 31487
Nivel 87: 30975
Nivel 88: 26879
Nivel 89: 27467





Nivel 25: 10758
Nivel 26: 11782
Nivel 27: 11270
Nivel 28: 09222
Nivel 29: 09734
Nivel 30: 08718
Nivel 31: 08206
Nivel 32: 24590
Nivel 33: 25102
Nivel 34: 26126
Nivel 35: 25614

Nivel 55: 22558
Nivel 56: 18494
Nivel 57: 19006
Nivel 58: 20030
Nivel 59: 19518
Nivel 60: 17410
Nivel 61: 17982
Nivel 62: 16958
Nivel 63: 16510
Nivel 64: 16511
Nivel 65: 17023

Nivel 90: 28671
Nivel 91: 28159
Nivel 92: 26111
Nivel 93: 26623
Nivel 94: 25599
Nivel 95: 25087
Nivel 96: 08703
Nivel 97: 09215
Nivel 98: 10239
Nivel 99: 09727
Nivel 100: 44543

Super Swiv



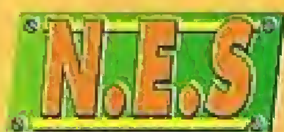
Super Swiv. Super Nintendo. Súper truco. Gracias a Súper Nintendo Accion. Súper de nadas.

Para **pasar un nivel sin problemas de ningún tipo**, *prueba a utilizar estas combinaciones. Una última cosa: antes de introducirlas,* **pausa el juego**:



Nivel 2: R, L, R, R, L, L, R, R, R, L, R y R.
Nivel 3: L, R, L, L, R, R, L, L, L, L, R, R, R y L.
Nivel 4: R, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R y L.
Nivel 5: R, L, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L y L
Nivel 6: L, L, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, L, L y R.

Battletoads





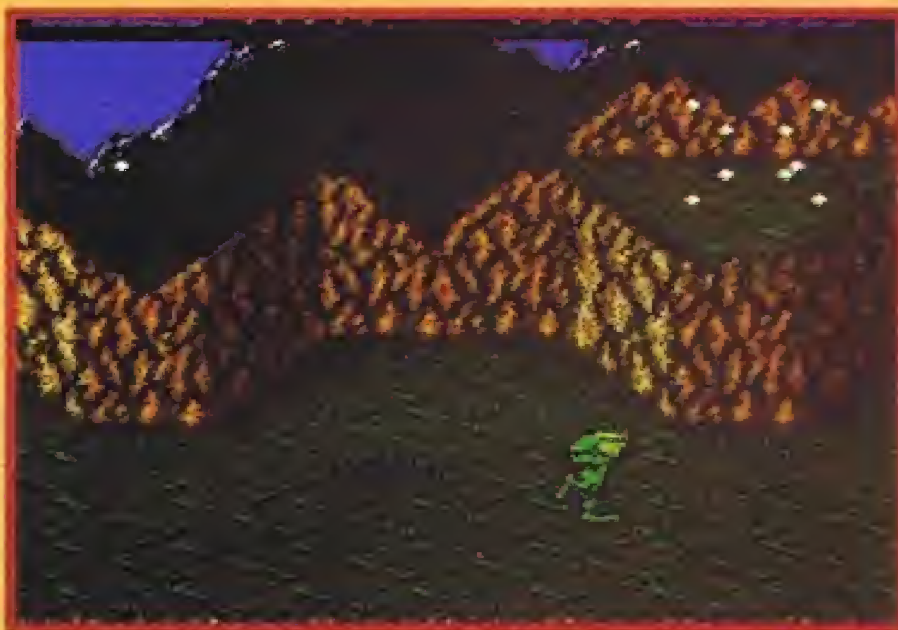
Nintendo Acción se complace en mostrarte la más **completa colección de trucos** *sobre el archiconocido y complicadísimo Battletoads. Vamos por ellos, que son pocos y cobardes:*

• **Pasar de nivel:**

En la **fase 1 hay un pasadizo justo** *al final de la primera roca. Para que se dé a conocer, deberás* **derrotar a los dos primeros guardianes, utilizando la cabeza** *y lo más rápido que puedas.* **Primero ve por el de la izquierda y luego ataca al de la derecha**.

El **segundo pasadizo** *está en el* **tercer nivel**, *aproximadamente en la* **segunda mitad del recorrido** *y pasada una roca.*

El **último se encuentra en la segunda fase del nivel seis**.





• **Montar al dragón:**

Antes del final del primer nivel te encontrarás con un **dragón alado como enemigo**. *Bien,* **golpéale con tu garrote hasta que caiga al suelo. Colócate entonces sobre él y pulsa A**. *Te acabas de subir al dragón y, además,* **si pulsas B disparás fuego por la boca del animal**.



• **Vidas extra:**

En la pantalla de **título presiona Abajo, y pulsa A, B y Start simultáneamente**. *Oirás una explosión y tus* **tres vidas iniciales se habrán transformado en seis**.

Snake Rattle and Roll



Aquí tienes tres triples trucos para este cartrucho (ejem... es que si no, no quedaba bien).

One- *Para* **alcanzar directamente el nivel 3,** *vé a la primera isla y* **presiona simultáneamente A y B**.

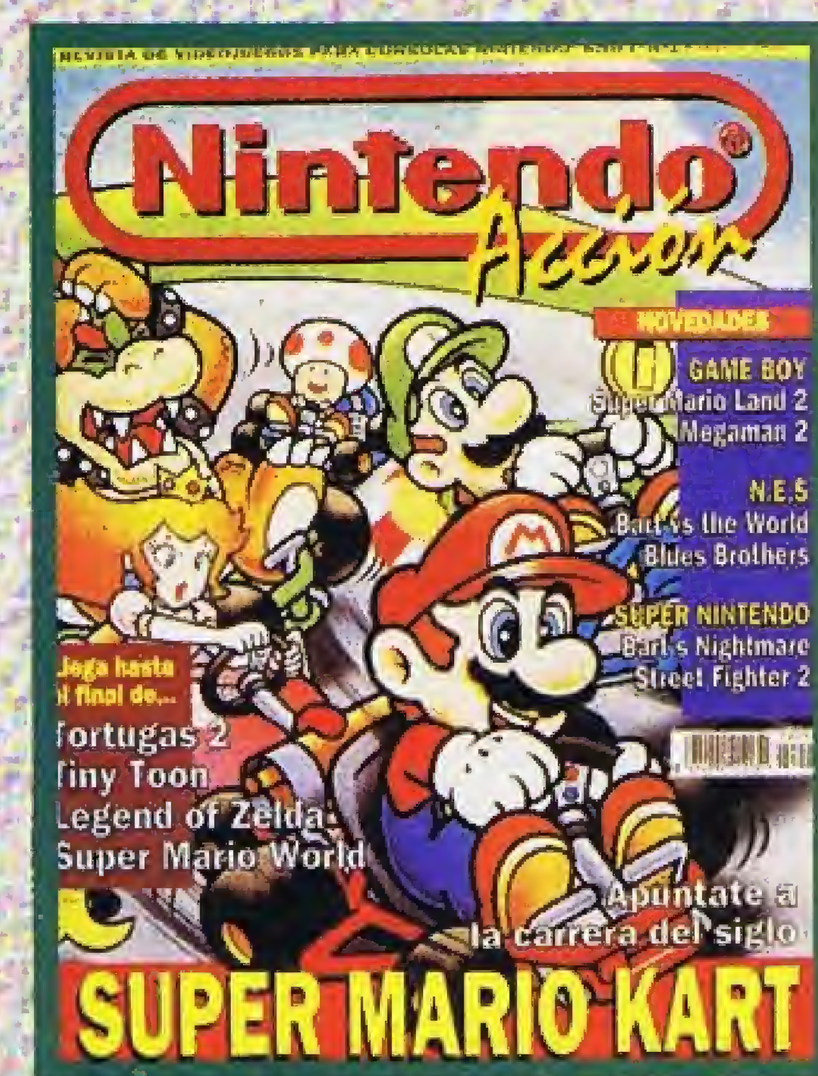
Two- *Intenta acabar el primer nivel con* **cuatro segundos extra en tu marcador**. *Si lo lográs, verás como un cohete te* **traslada al nivel ocho** *como por arte de magia. Un poquito complicado.*



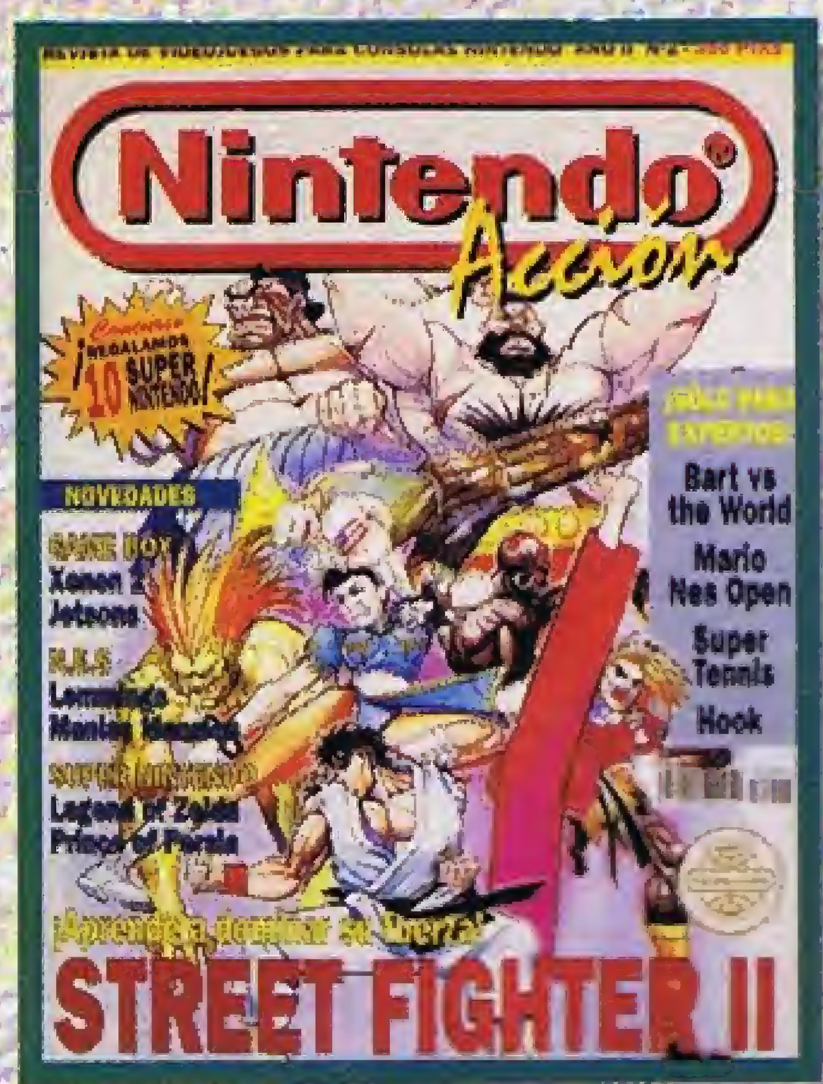


Three- *Para lograr una* **continuación extra** *debes* **ser golpeado por el último ANVIL** *amarillo del nivel cuatro. Ten siempre presente que para que* **el truco funcione debes colocarte frente a las escalas**. *El más difícil todavía.*

NO DEJES QUE EL TIEMPO JUEGUE EN TU CONTRA



Si acabas de descubrir NINTENDO ACCIÓN y sueñas cada noche con los números que creías perdidos para siempre,no te preocupes, los estamos guardando especialmente para ti.

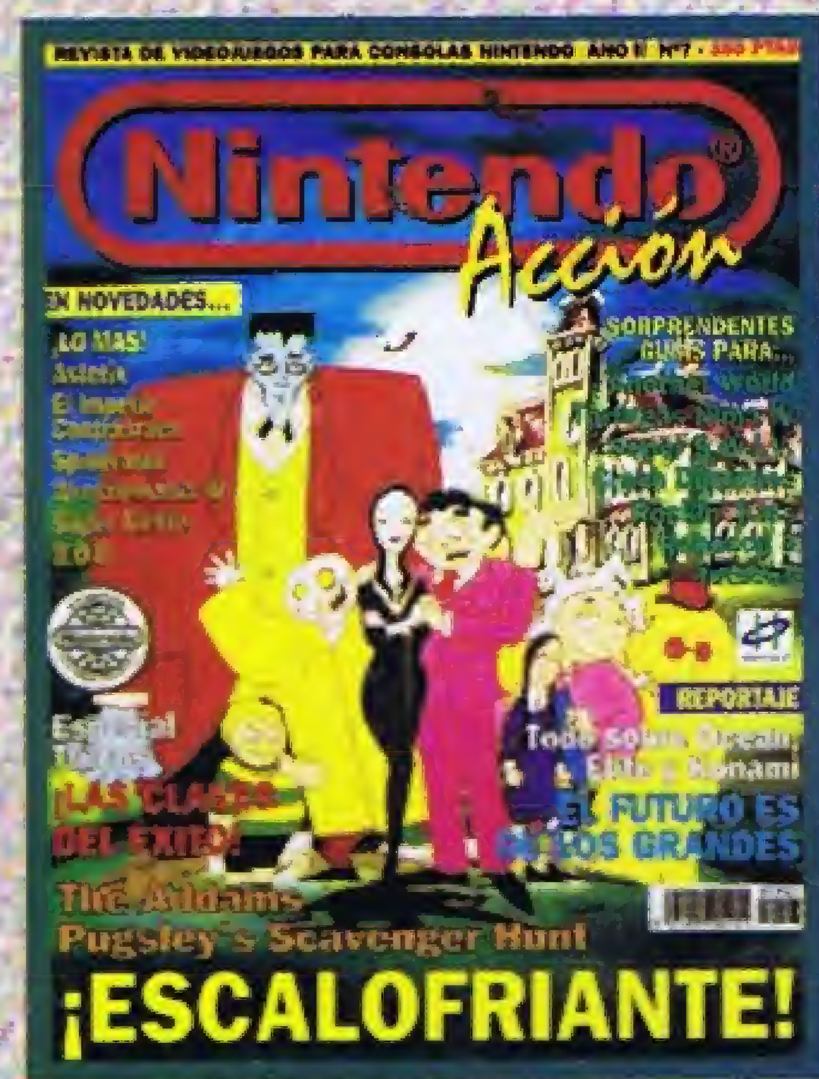




















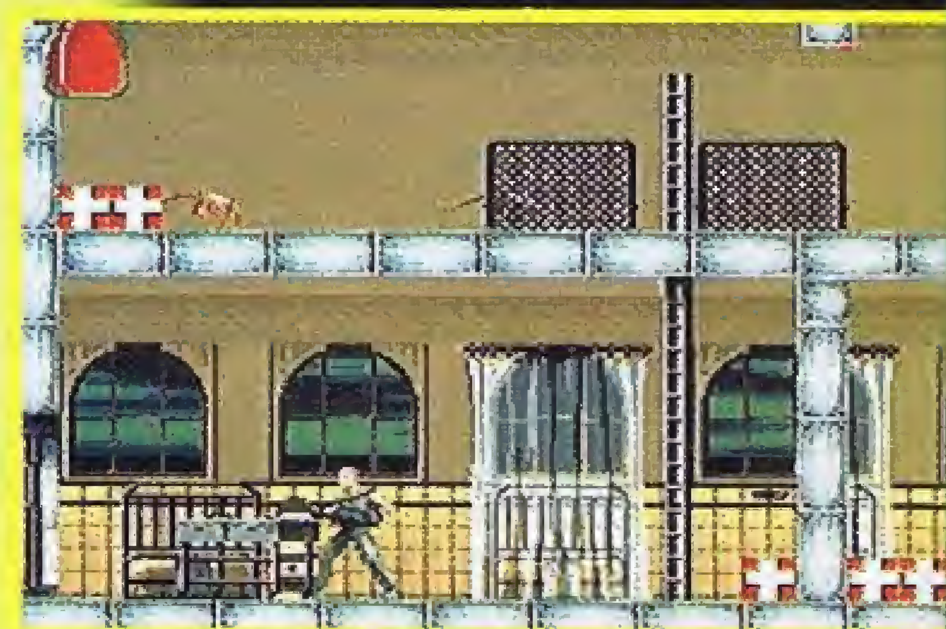
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos. Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).

A L I



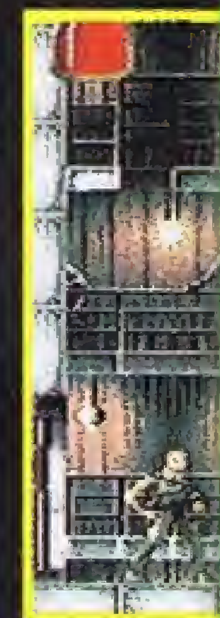






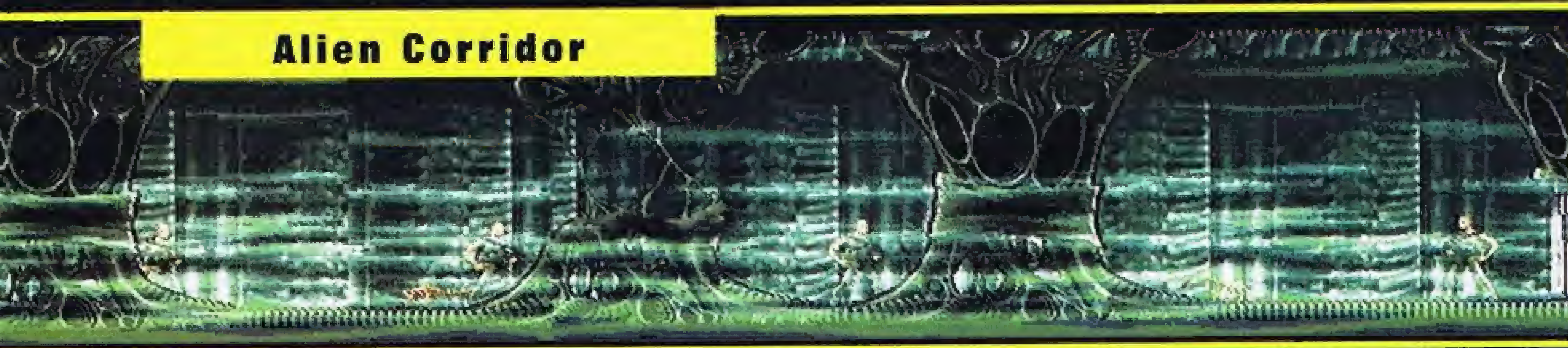
Ahora sí. «Alien 3» ya está "acabado". La Teniente Ripley se puede dedicar, desde ya, a otra cosa porque en Nintendo Acción tenemos la solución a todos sus problemas. Sabemos lo qué hay que hacer, cuándo, dónde y cómo. No nos asuntan los aliens y mucho menos los problemas. Por eso, ahí van los tres primeros y enormes niveles de «Alien 3». El resto, será más adelante.

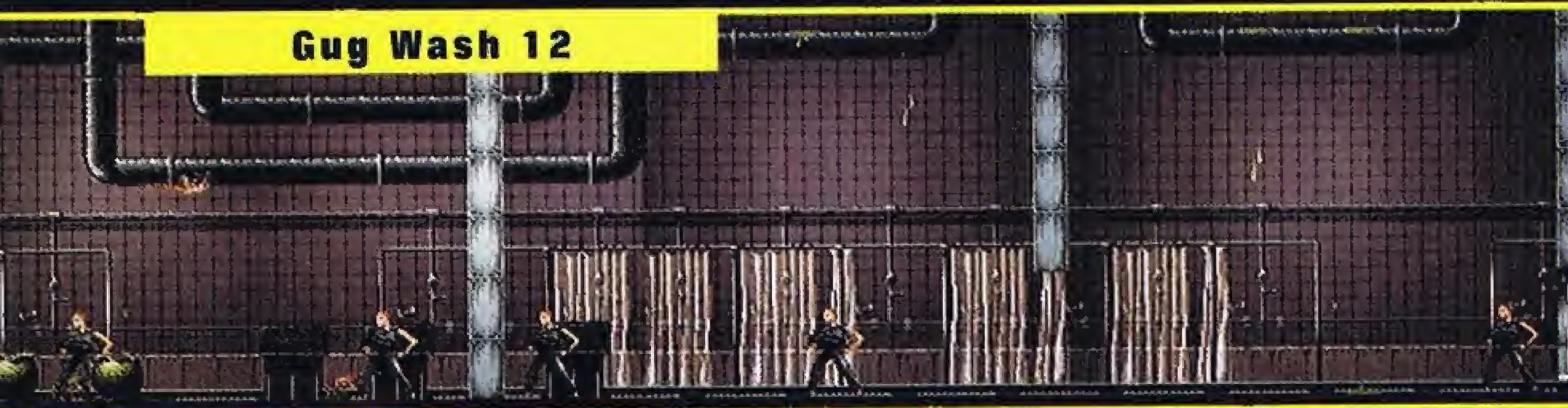
TEXTO: Roberto Lorente
MAPAS: Alfonso Fernández



E N 3

N I V E L 1







1ª Misión: "HUNT OR BE HUNTED"

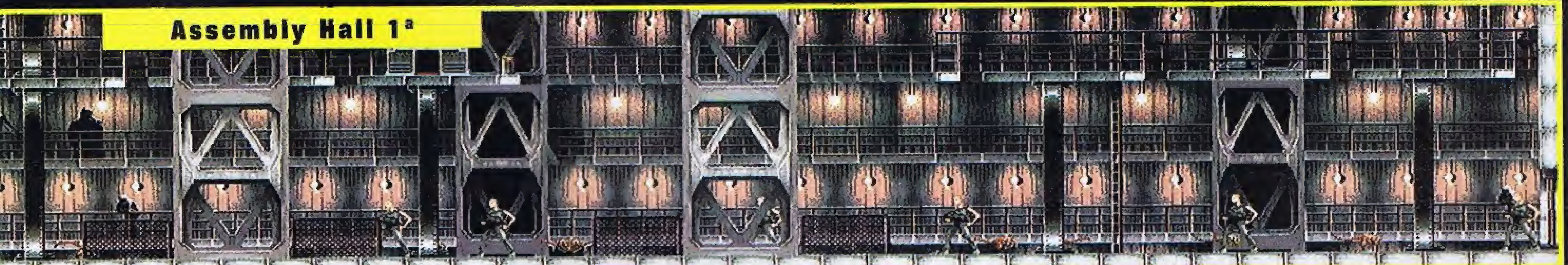
• El objetivo de Ripley consiste en rescatar a un total de 7 prisioneros. Cuatro están en el bloque de celdas 3, y tres en el bloque de celdas 4.
• Apúntate esto: El bloque de celdas 3 está tras el "Assembly Hall 1ª".
• Un buen consejo es que no pierdas el tiempo en el "hall 1ª" y pases corriendo y saltando sobre los pequeños alevines de Alien.
• Hay mucha munición: no la desperdicies.
• Al fondo del bloque de celdas 4 hay una enfermería. No lo dudes y ve allí para recargar tus energías.

2ª Misión: "PRESSURE POINT"

• Primer objetivo: Soldar los puntos que provocan pérdida de presión en "Mina Area 22". Se tarda poco, tan sólo hay que hacer 4 soldaduras.
• Abundan los huevos: destrúyelos con lanza granadas y deja el lanzallamas para soldar.
• Asegúrate de que no hay intrusos antes de empezar a soldar: Si te dan o sueltas el botón del lanzallamas, tendrás que volver a empezar.

3ª Misión: "HEAT IT UP"

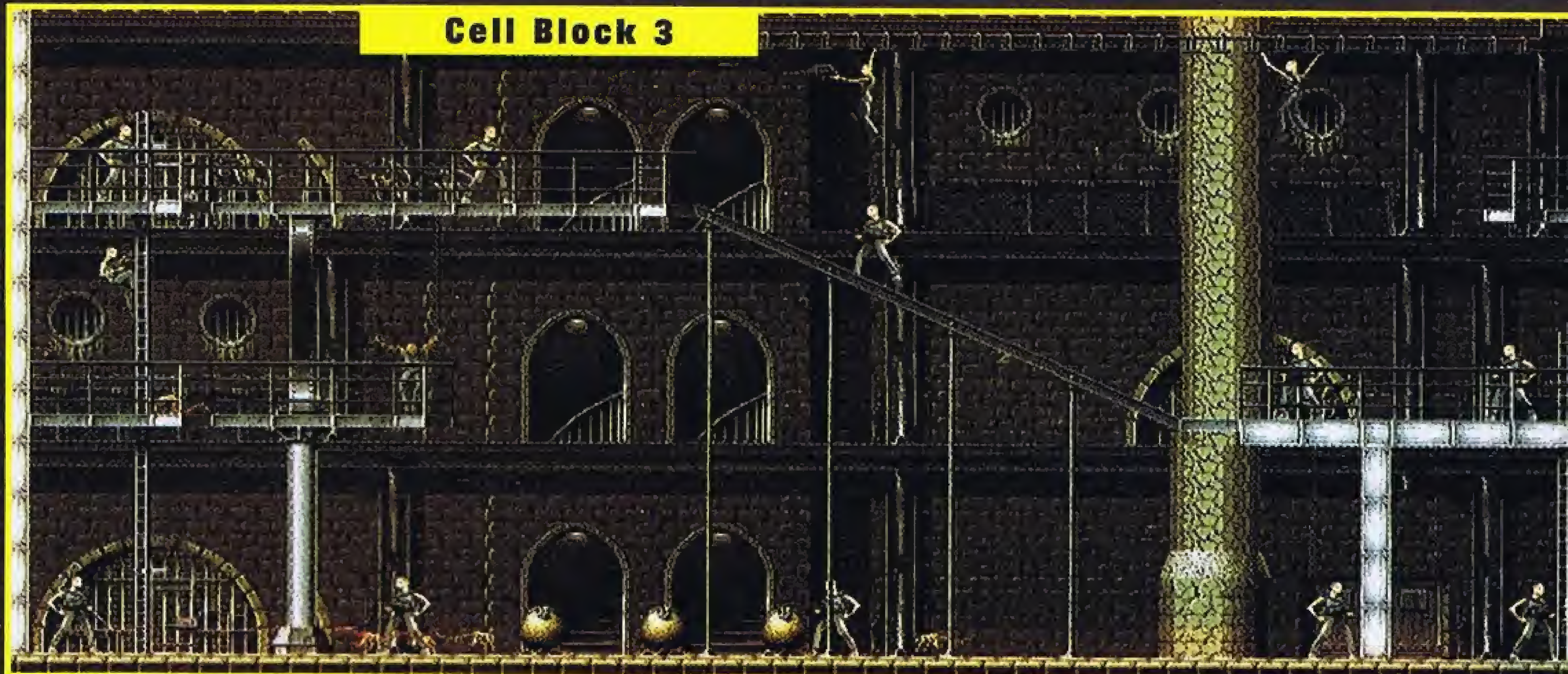
• Es la misión más difícil de la 1ª fase, pero será mejor que te enfrentes a ella al principio: luego tendrás menos enemigos que batir.
• Debes destruir todos los huevos de Alien en "Waste Area 3" y "Alien Corridor 1".
• Visita la enfermería antes de empezar la misión y cada vez que cambies de sala.
•"Waste Area 3" está tras la mina del Area 22. Pasa rápido y sin entretenerte. En ella abundan las plataformas móviles. Atento al saltar porque puedes caer en un nido de Alien. Comprueba la zona en la que vas a caer y cúbrete con un par de granadas.
• Recuerda que las armas más efectivas contra los huevos son el lanzallamas y el lanzagranadas.
• No malgastes munición: solo dañaras al huevo si éste se encuentra abierto. Y procura disparar agachado, acabarás con las crías.
• La niebla en "Alien Corredor 1" oculta a los pequeños añevines. Ten paciencia y avanza agachado.
• Atento a los bichos que se descuelgan del techo: si al disparar se acercan demasiado, ponte en pie y retrocede un poco.
• Al fondo está la armería: recarga municiones.
• La vuelta será mucho mas sencilla: pasa corriendo y saltando sobre los Aliens.



A L I E N 3

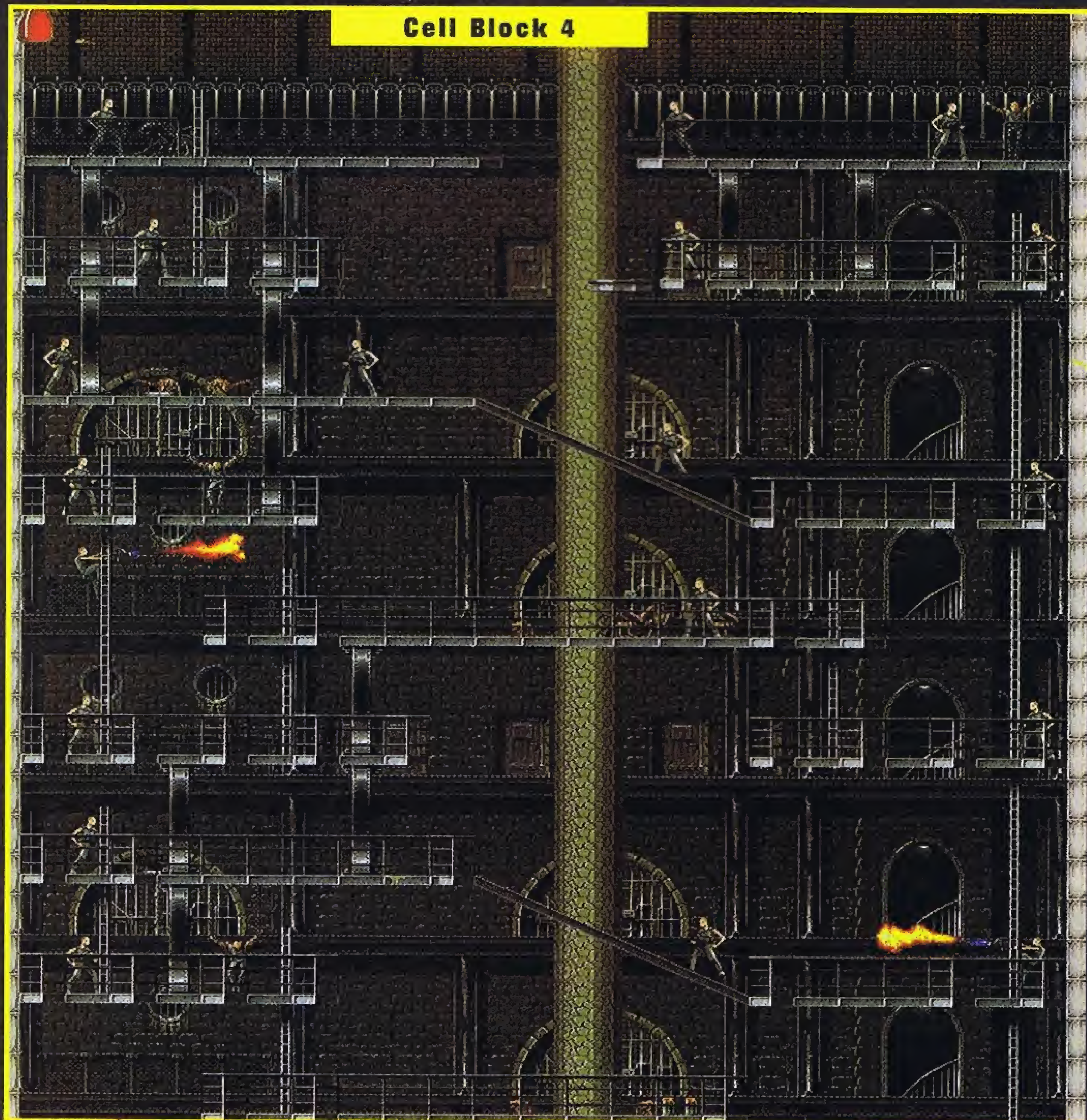
4ª Misión: "POWER LINK-UP"

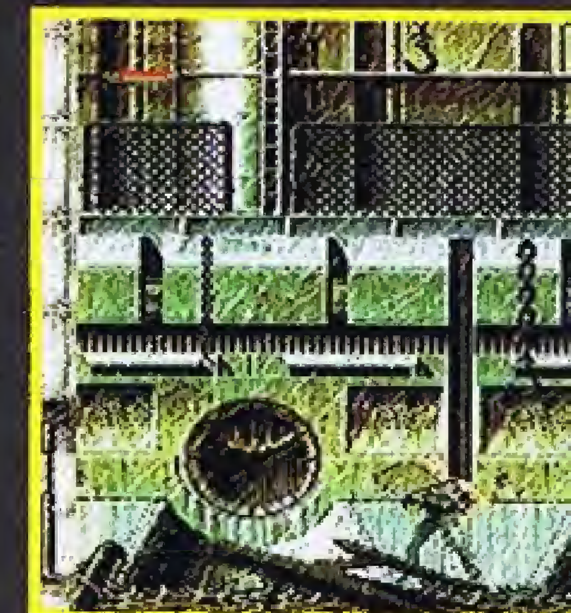
• Misión corta y sencilla, pero no debes olvidar pasarte antes por la enfermería. Pequeños detalles como ése pueden hacer que triunfes o fracases en tu misión.
• Objetivo: encontrar la batería de la "Waste Area 2" y colocarla en el generador del "Hall 1".
• En "Waste Area 2" abundan los animales grandes: ataca con granandas.
• Destruye los huevos que veas por el suelo.
•Tu principal problema vendrá del techo: no dejes de disparar.
• Ojo a los alevines del "Hall 1".

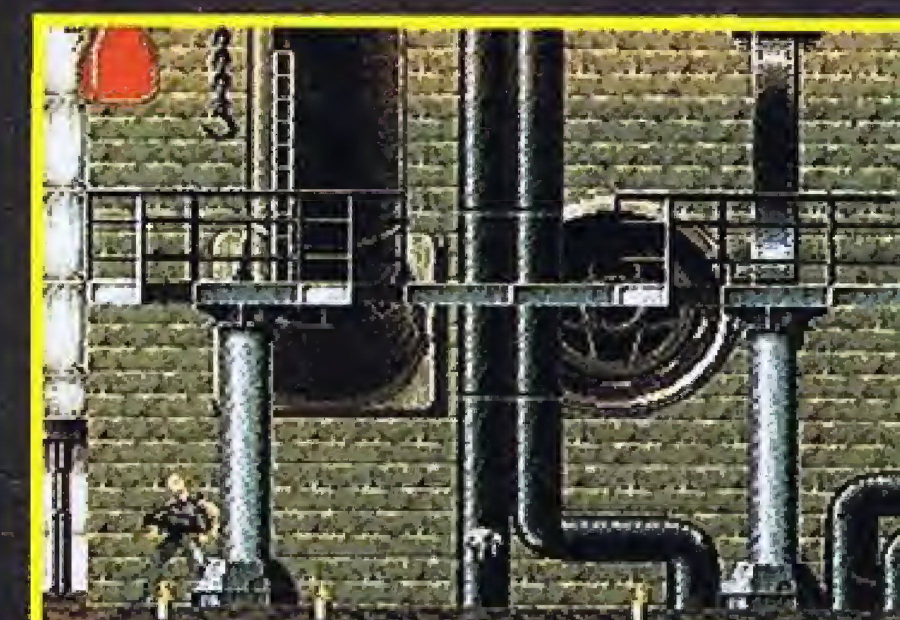


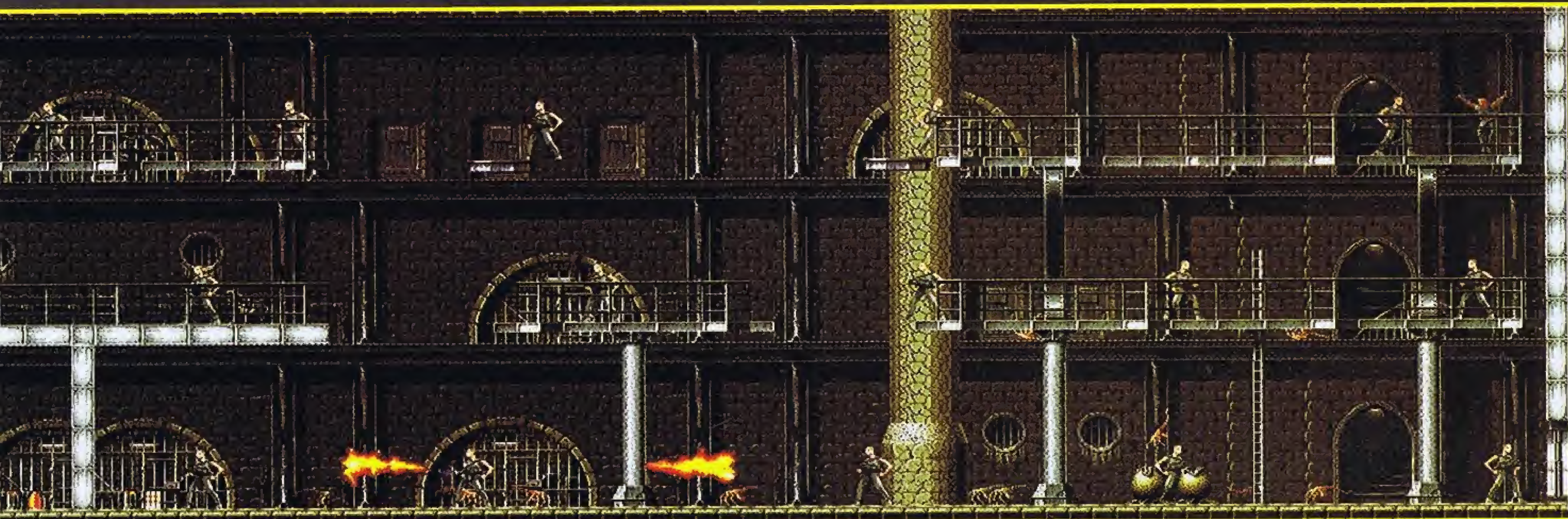
5ª Misión: "CROSSED WIRES"

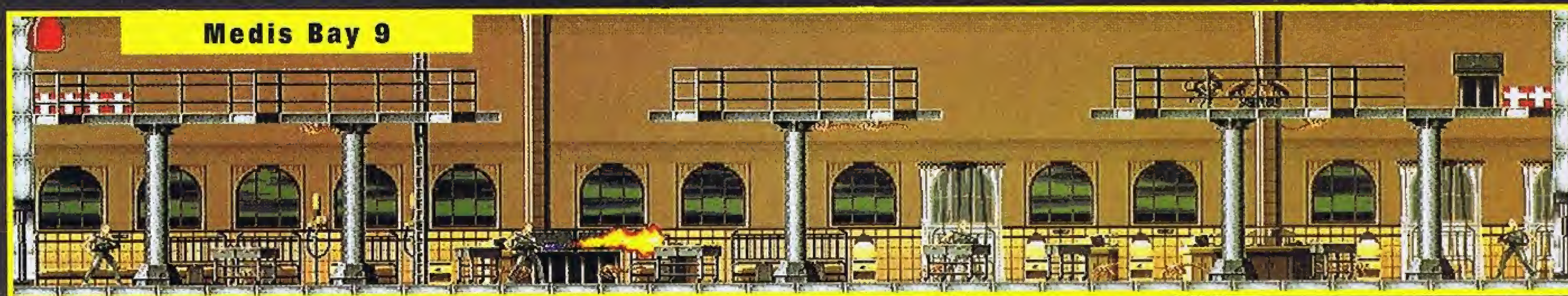
• En esta misión, Ripley deberá soldar los fusibles de la "Waste AreA 2", que es una sección muy trillada, más que nada porque habrás pasado por allí un sin fín de veces.
•La principal dificultad de esta 5ª misión está en el gran número de pequeños aliens que salen a tu paso: si caminas con cuidado y tienes mucha paciencia, no te resultará demasiado difícil salir vivo de la historia.
• Hay muchos botiquines, así que no tendrás problema a la hora de recuperar energía.
• Recuerda que hay que asegurar la zona antes de soldar. Es decir, cargarte a todos los bichos que puedan molestarte.
• Lanza un par de granadas apuntando al suelo y tanto a derecha como a izquierda, para librarte de molestas visitas.

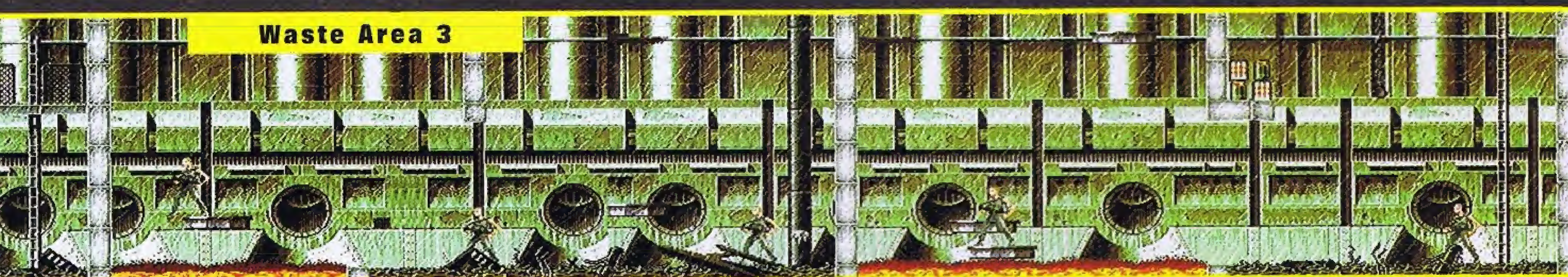






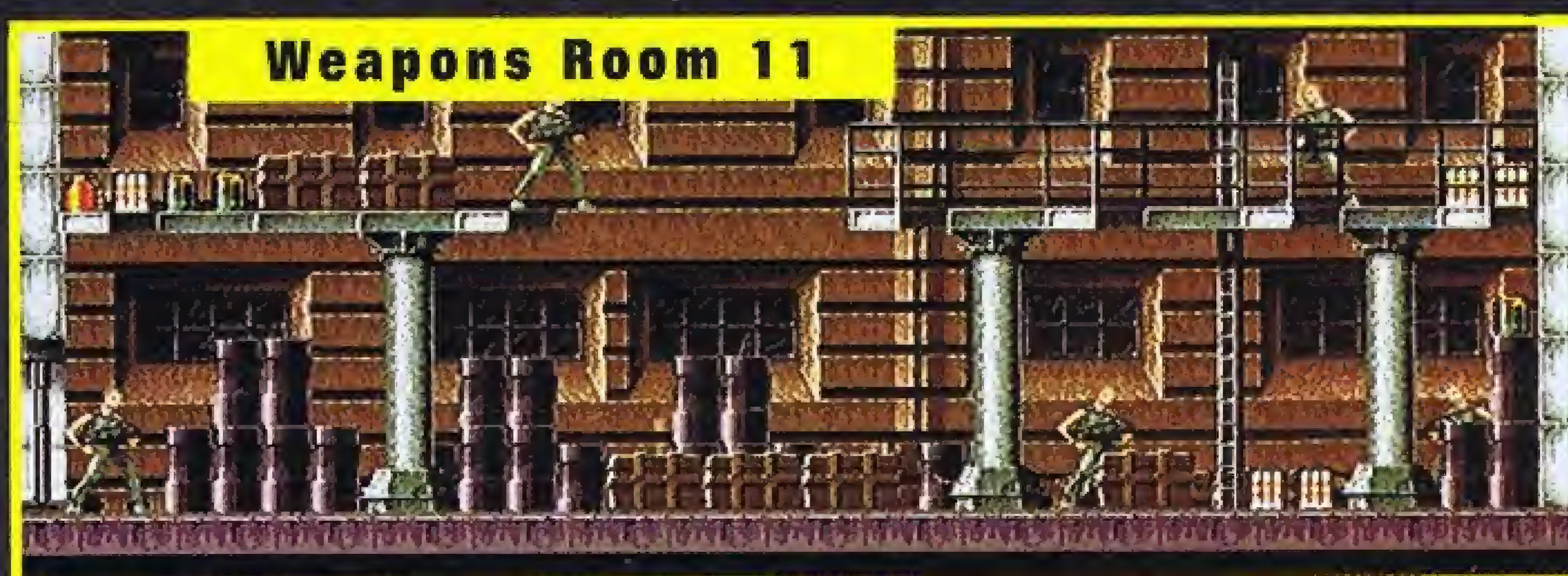


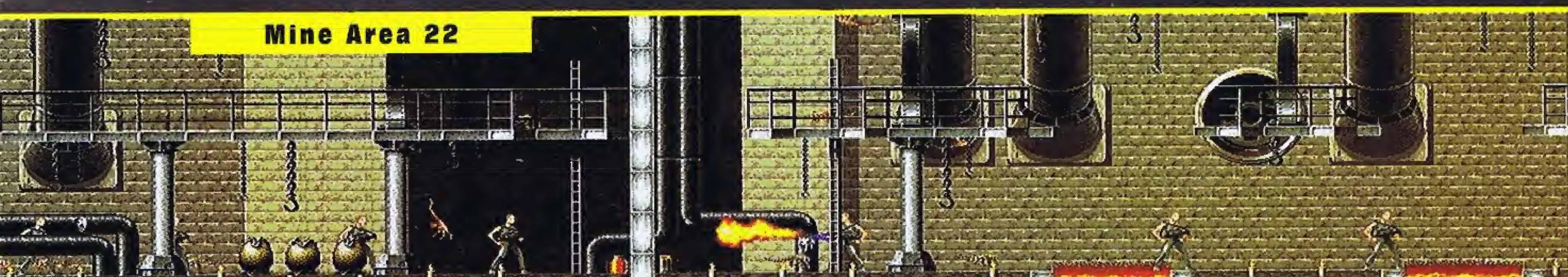




6ª Misión: "CLOSED DOOR"

• Primer paso: Suelda la puerta que comunica "Alien Corridor" con armería.
• En este escenario no hay huevos, así que será sencillo salir del paso: basta con pasar corriendo a la vez que saltas sobre los alevines.
• Recuerda que debes coger toda la munición que puedas.
• Asegura la zona y suelda la puerta desde el corredor.





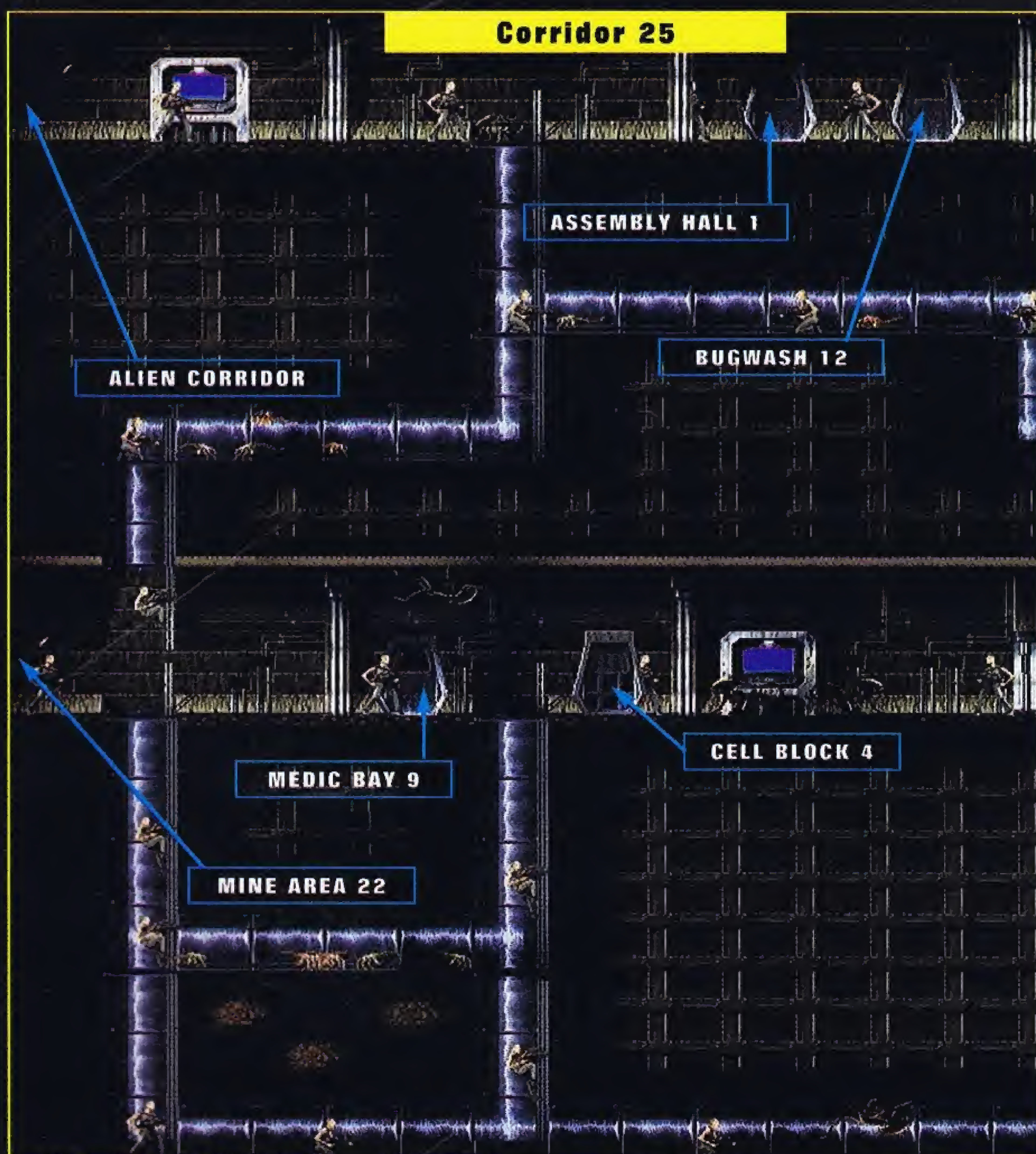
7ª Misión: "POWER PLUS"

• Para empezar bien: Suelda las cajas de fusibles de las salas "Medic Bay 9" y "Bugwash 12".
• En "Bugwash 12" te encontrarás con bastante huevos nada más entrar. Cúbrete tanto hacia adelante como hacia arriba: mientras los huevos permanezcan cerrados, dispara ráfagas con el fusil y, cuando se abran, usa el lanzagranadas.
• Sólo podrás acceder a la mitad de esta sala desde el "Medic Bay 9". Por cierto, ya que pasas por allí, aprovecha para reanimarte.
• Lo difícil de esta enfermería será soldar sin que te molesten, así que asegúrate de que no hay intrusos y acuérdate del truco de las granandas.
• En la 2ª parte del "Bugwash 12» pon mucha atención al ácido: pasa corriendo y sin pararte. Es la única forma de evitarlo.

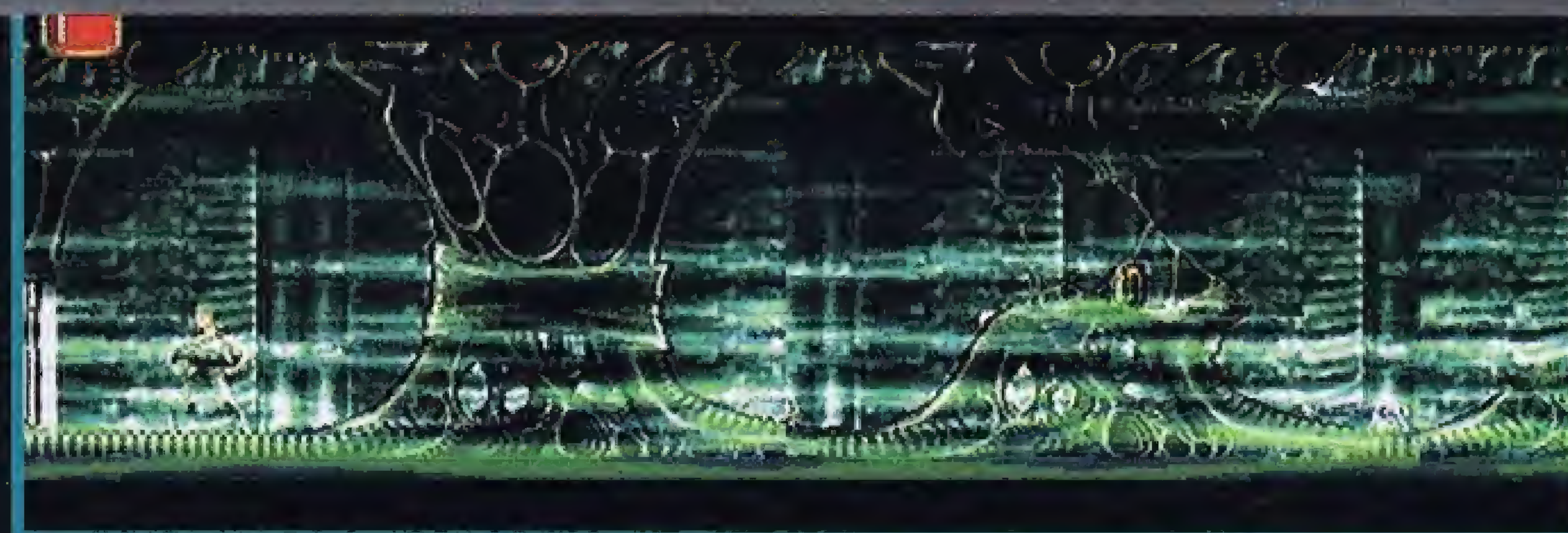
A L I E N 3

8ª Misión: "TOTAL CONTROL"

• Suelda las puertas que comunican "Medic Bay 8" con el corredor principal y el "Bloque de Celdas 4".
-Es sencillo, hay muchos botiquines y pocos enemigos.
• Tendrás que recorrer unpar de veces la red de cañerías: usa el lanzallamas.

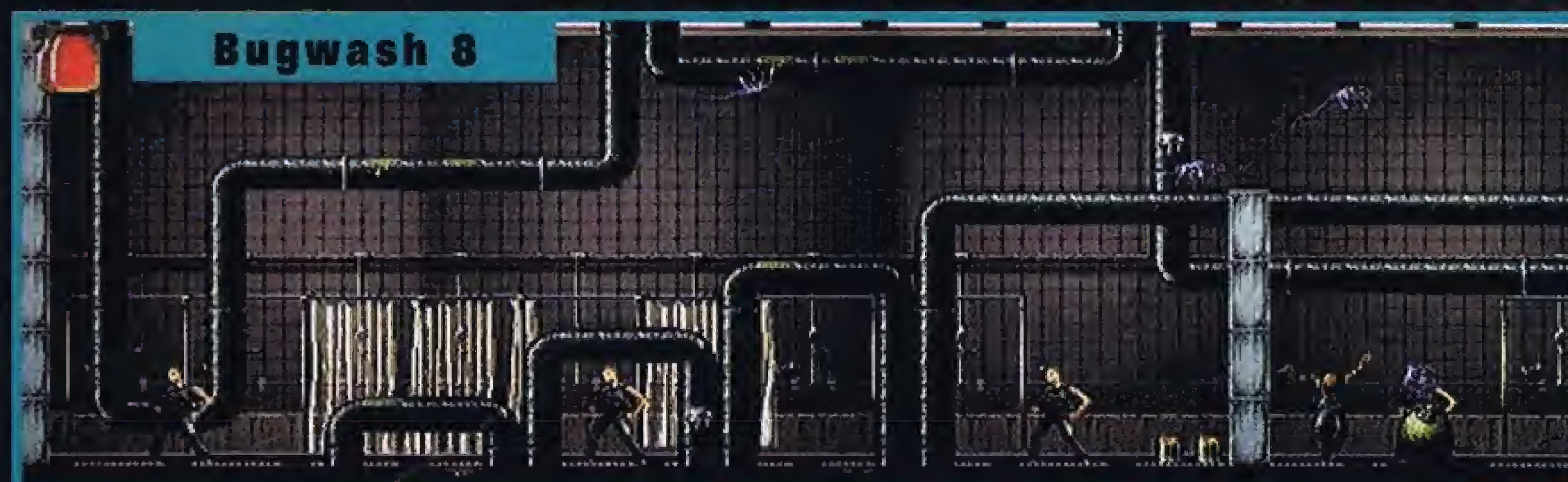


N I V



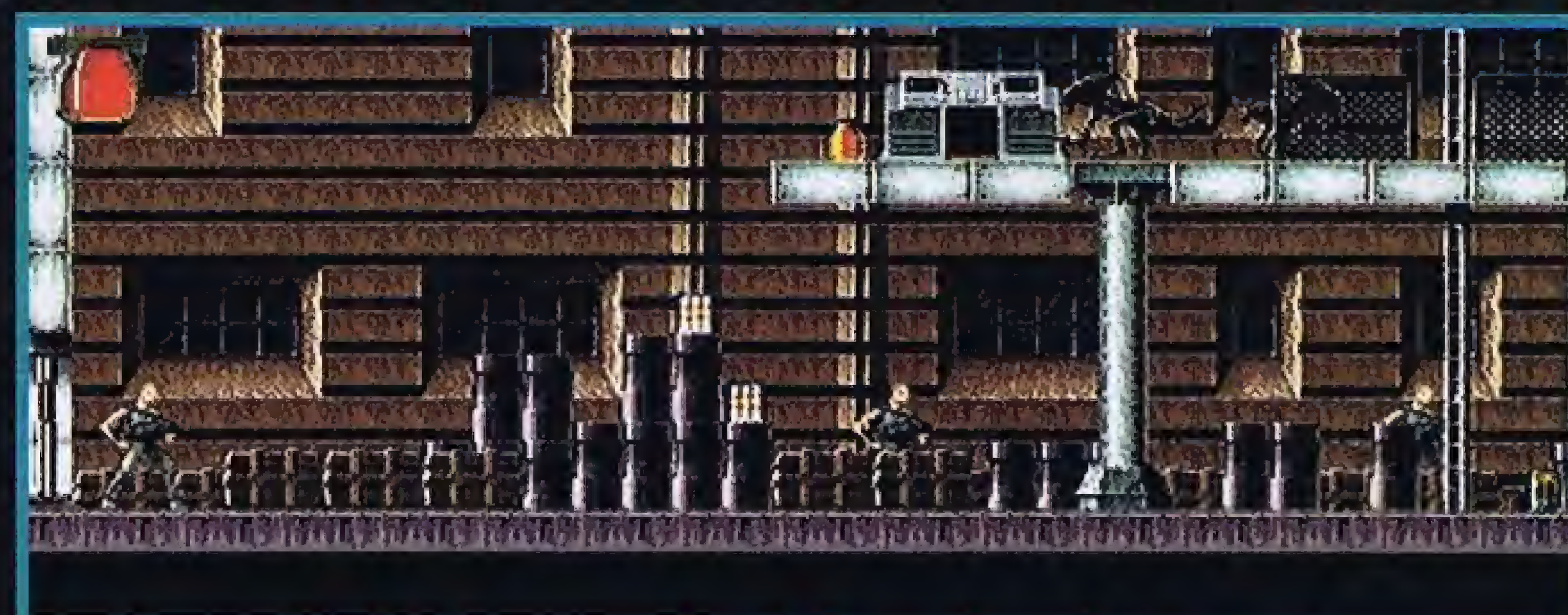
1ª Misión: "POWER OF THE PEOPLE"

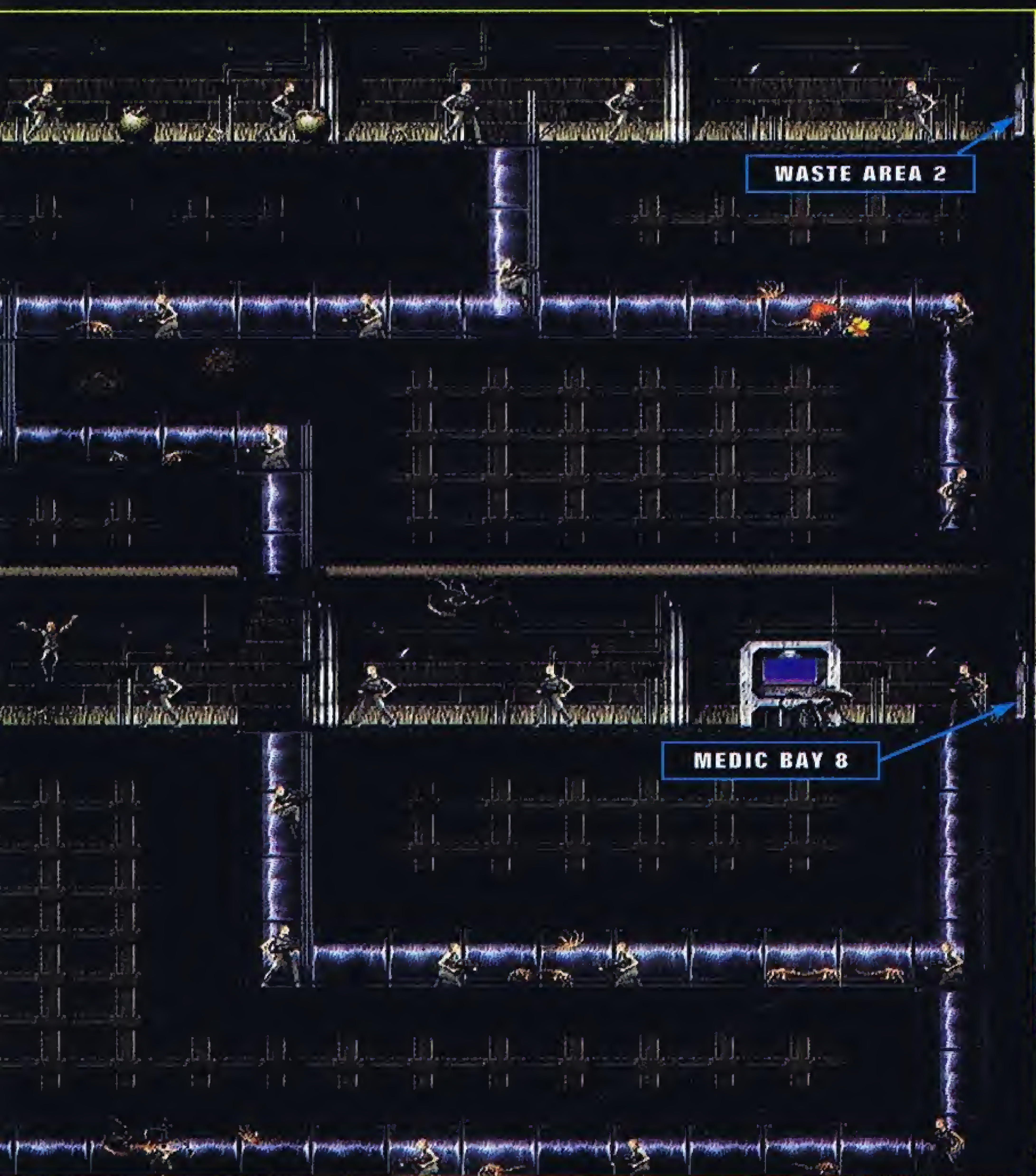
• Conecta la Batería del "Hangar Bay 4" al generador de la "Weapons Room 8".
•Lo primero: destroza los huevos del corredor.
• No te asustes con la visión de los "estrujacaras". Simplemente son alevines, sólo que de color azul y con la facultad de pegarse a la cara: saltan y son muy peligrosos.
• Recuerda el método: anda agachado, mira en todas las direcciones y no dejes testigos.
• Para llegar a la batería en cuestión, tendrás que trepar por una cadena que está a la derecha del todo.
• Antes del "Weapons Room 8" hay una enfermería: no dudes en entrar y reparar tu cuerpo.
• Destruye todos los huevos del pasillo.



2ª Misión: "DEPTHS OF DESPAIR"

• Tienes que soldar las tuberías que encuentres averiadas en el sector "BUGWASH 8".
• Hay algunos huevos que te conviene destruir y muchos estrujacaras: actúa con paciencia y sigue las reglas de costumbre.
• Con respecto al ácido que cae del techo, verás que hay un espacio de algunos segundos entre que desaparece del suelo y vuelve a caer. Aprovecha ese momento para pasar, pero no descuides la vigilancia sobre los estrujacaras.
• Tendrás que ir al botiquín al menos un par de veces.





PASSWORDS

Nivel 2: Question
Nivel 3: Mastered
Nivel 4: Motorway
NIvel 5: Cabinet
Nivel 6: Squirrel
Para ver el final: Overgame

A L I E N 3

E L 2







3ª Misión: "360 DEGREE ACTION"

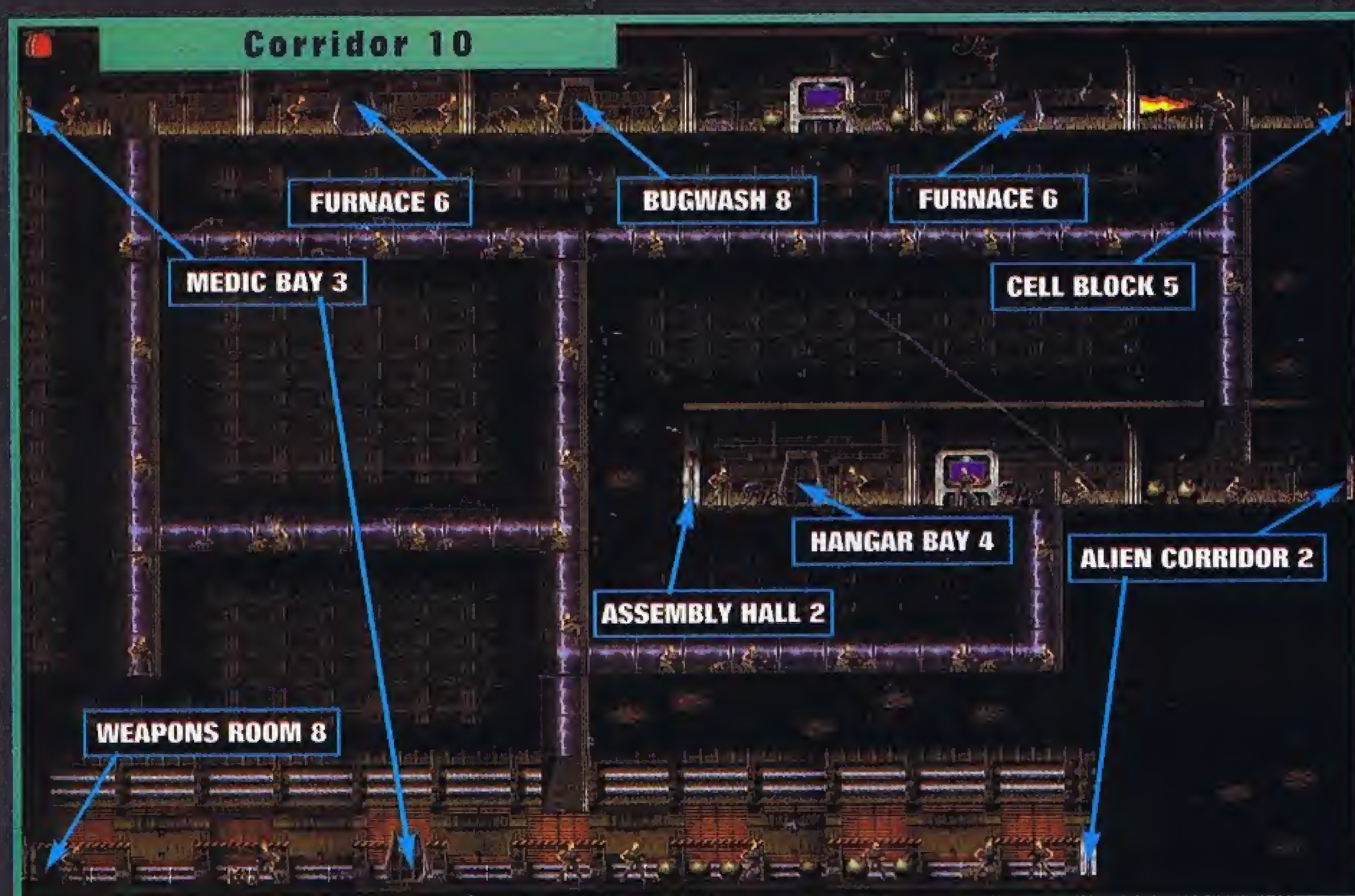
• Empieza por destruir los huevos del "Alien Corridor 2" y suelda luego la puerta que comunica el corredor con la otra zona.
• Fase muy difícil: no te arriesgues y acude a la enfermería.
• En la niebla es complicado ver a los estrujacaras: no descuides el techo ni la retaguardia.
• Mira hacia arriba y dispara ráfagas cortas hacia adelante.

4ª Misión: "MERCY MISSION"

• Rescatar a 4 prisioneros en el "Furnace Area 7", que está tras el "Bloque de Celdas 5".
• Ahorra munición y visita, cuando puedas, la sala de almacenaje.
• En el "Bloque de Celdas" hay paredes falsas que te separan de botiquines y munición. Salta hacia ellas para atravesarlas.

5ª Misión: "ON A SHORT FUSE"

• Lo que hay que hacer: soldar los fusibles en el "Medic Bay 3".
• Si has visitado con anterioridad esta zona, ya habrás eliminado los huevos de la entrada. De lo contrario, mantén la calma.
• Hay gran cantidad de estrujacaras que aparecen por todas partes. Cuando destruyas los huevos, el número de Aliens disminuirá y te encontrarás con muchos botiquines.
• La sala está cortada, así que tendrás que entrar por otra puerta para soldar el resto del fusible.



6ª Misión: "MISSION IMPOSSIBLE"

• Objetivo: Rescatar 8 prisioneros de la zona "Furnace 6".
• Consejo: Hazte con una buena provisión de armas.
• Hay muchos Aliens grandes. Actúa con una granada y ¡a otra cosa!
-Lo peor de esta misión serán las zonas de difícil acceso, por sus plataformas móviles y el follón de tener que entrar y salir constantemente.

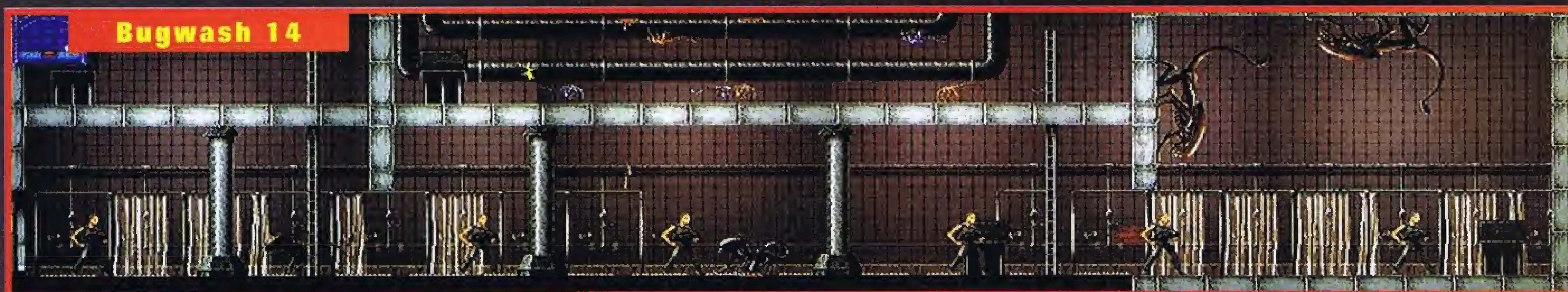
7ª Misión: "WATCH YOUR BACK!"

• Bien, empieza por soldar las cajas de fusibles en el "Assembly Hall 2" (tras el "Hangar Bay 4")
• Te verás las caras con bastantes Aliens bebé escupidores y algunos estrujacaras.
• Antes de subir o bajar por escaleras, limpia la zona con ráfagas de fusil.
• Es fácil encontrar las cajas y fácil defenderse.

NIVEL 3

Corridor 17

SURFACE 6
CELL BLOCK 6
BUGWASH 14
CELL BLOCK 6
MEDIC BAY 5
WEAPONS ROOM 11
ALIEN CORRIDOR 4
MINE AREA 3
ASSEMBLY HALL 7









1ª MISION: "READY & WAITING"

• Tendrás que destruir a una nueva reina antes de que sea capaz de construir un gran nido en el "Surface Area 6".
• ¡Enhorabuena! Será tu primera visita al exterior del Fiorina.
• No te preocupes por la reina, siempre que no pierdas la calma al destruir los huevos, te será fácil acabar con ella.
• Hay muchos Aliens adultos: usa el lanzagranandas.
• Con la reina usa el fusil: es el único arma que tiene el alcance suficiente para dañarla sin que te toque.

2ª MISION: "OPERATION RESCUE"

• De nuevo el tema de los prisioneros. Ahora toca rescatar a 8 que están repartidos entre el "Bloque de Celdas 6" y el "Hall 7".
• Procura aprenderte el camino porque no podrás volver al terminal.
• En el "bloque de celdas 6" haz lo siguiente: avanza hacia la derecha para coger una plataforma ascendente y luego salta hacia la izquierda para hacerte con munición y, de paso, con uno de los presos.
• Ojo al ácido y a los estrujacaras rojos: están por todas partes.
• Haz el favor de salir por la puerta del fondo del "bloque de celdas 6" y aparecerás en un corredor lleno, plagado, de huevos y estrujacaras.
• Usa el mismo método de siempre para destruirlos y, si ves que te rodean, entra en una puerta y vuelve a salir: verás que no hay enemigos. Repite la operación hasta acabar con los huevos. ¡Ojo al techo!
• Antes y después de ir al "Hall 7", pasa por la enfermería, es muy fácil conseguir 2 botiquines cada vez.





A L I E N 3

3ª Misión: "SLAUGHTER'EM HIGH"

- Objetivo: Destruir a la madre Alien y a sus huevos en la "Surface Area7"
- Tendrás que pasar otra vez por el "Bloque de Celdas": a la salida, aprovecha para ir a la enfermería y coger unas cuantas municiones.
- Cuando te llegue la hora de caer de bruces en un enorme nido, desplázate rápido a la derecha y da inicio el exterminio.
- Vigila tu espalda, pero despreocúpate de que te caigan del techo.
- Cuidado con el aliento de la madre Alien, es de los que verdaderamente dejan huella. Así que, no te despistes.
- Pasa por la enfermería: lo necesitarás.

4ª Misión: "OPERATION NEPTUNE"

- Misión principal: Soldar las tuberías de "Mine Area 3".
- Siempre es conveniente pasar por la enfermería.
- Comparada con otras misiones, ésta será un paseo.
- Enemigos: Pocos pequeños y muchos grandes (lanzagranadas).

5ª Misión: "SYSTEM FAILLURE"

- Haz del soldador en los fusibles de "Medic Bay5" y "Bugwash 14".
- Es mejor que empieces por la enfermería (Medic Bay 5).
- Moverte por la enfermería no es difícil, siempre que dosifiques los botiquines.
- Asegúrate de salir con la barra llena, porque "Bugwash" es muy complicada.
- Hay 2 fusibles especialmente conflictivos: Uno está protegido por goterones de ácido y muchos estrujacaras. Paciencia y aguarda fúsil en mano hasta que veas un hueco. El otro lo guarda una Alien ponedora. Olvida su aliento y destruye.

6ª Misión: "DOWN TOWN"

- Debes sellar las puertas de los "Alien Corridor 3" y "Alien Corridor 4".
- No olvides memorizar el camino: Perderse sería muy peligroso.
- Hay tanto estrujacaras como Aliens adultos.
- No te entretengas demasiado en un mismo sitio.
- Avanza con calma y sin olvidar las reglas principales.
- Será conveniente que vayas a la enfermería entre corredor y corredor.

C O N S

En el Interior de las Tuberias

- **Usa siempre el lanzallamas**, no tendrás que afinar la puntería y matarás a varios aliens a la vez.
- Lo mejor que puedes hacer en las tuberías de bajada es **presionar el botón de salto y dejarte caer**. Ahorrarás mucho tiempo y alejarás a tus enemigos.

Para Destruir Huevos de Alien

- De los huevos de alien **salen contínuamente molestísimas crías**. Te **conviene destruir los nidos aunque en la misión no** se haya mencionado específicamente.
- Dispara siempre en **posición agachado para destruir a los estrujacaras** que salten del huevo.
- Usa el **lanzallamas si hay varios huevos muy juntos** y abiertos. o el **lanzagranadas si sólo es uno**.
- En los **corredores alien no quites ojo al techo**.
- **Tus disparos no afectarán al huevo**, si éste permanece cerrado a cal y canto. De todas formas, si en esos momentos se acercan **estrujacaras usa la ametralladora**.

En los Terminales

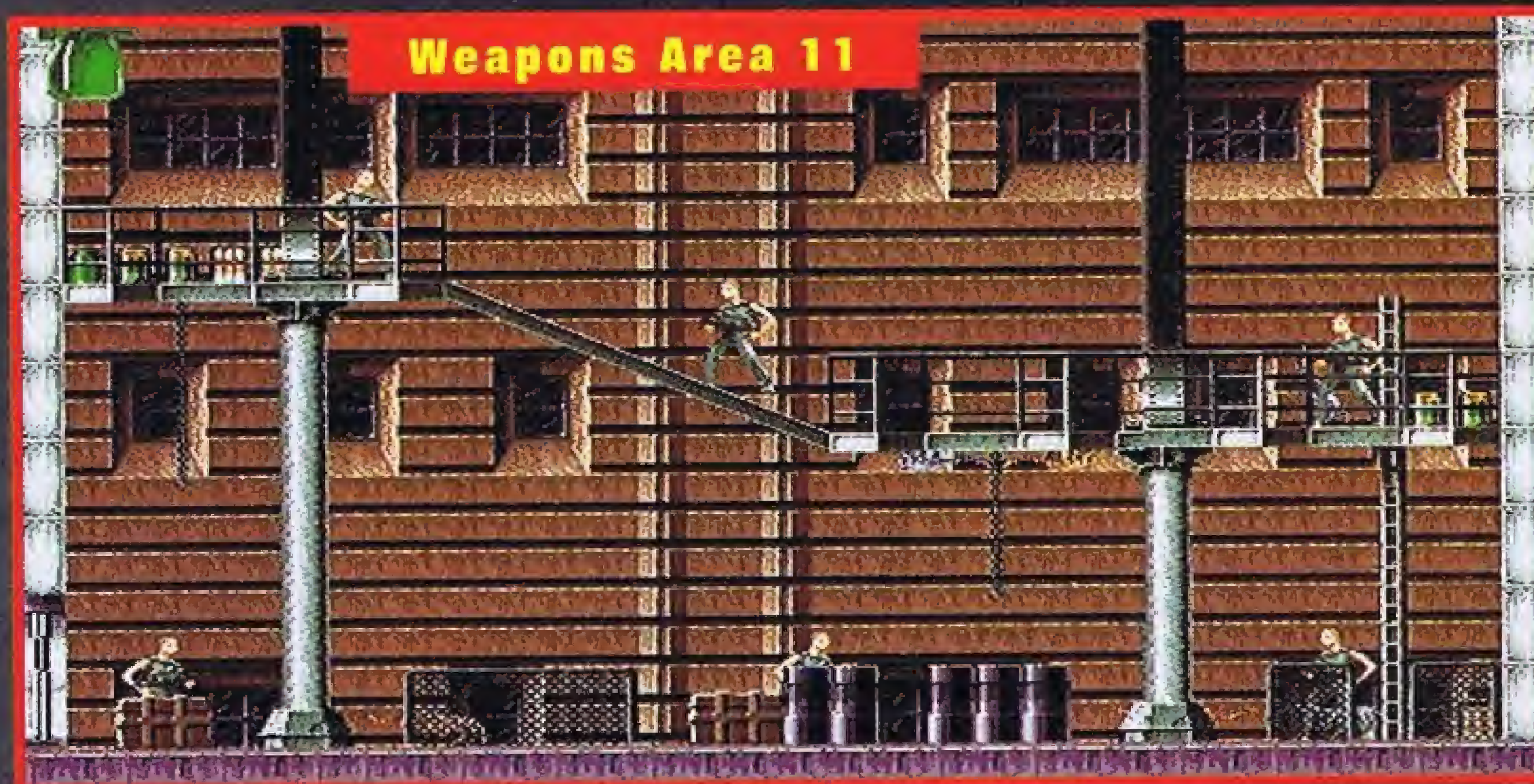
- Aunque no obligatorio, sí que **es conveniente seguir el orden de las misiones que te presenta el ordenador**. De este modo **evitarás,** por ejemplo, **salas plagadas de aliens** porque no hayas soldado previamente la puerta que comunicaba con el lugar de nidificación.
- Procura **consultar siempre la terminal de ordenador que tengas más próxima**. Los mapeados son muy enreversados y la mejor manera de **no perderse es revisar el mapa** de la zona cada vez que tengas oportunidad.
- Procura memorizar el camino que tengas que seguir.

Crias y Estrujacaras

- Ya te habrás percatado de que las **crías y los "estrujacaras" son a la larga más peligrosos que los adultos**. Cuando recorras zonas en las que estas criaturas campen a sus anchas, **lo ideal es avanzar agachado y usando la ametralladora.**
- Los **estrujacaras rojos y parduzcos** se pueden saltar, **pero no los azules y verdes.**

- Si vas a **subir o bajar por una zona llena de crías**, lanza







ALIEN 3

EJOS

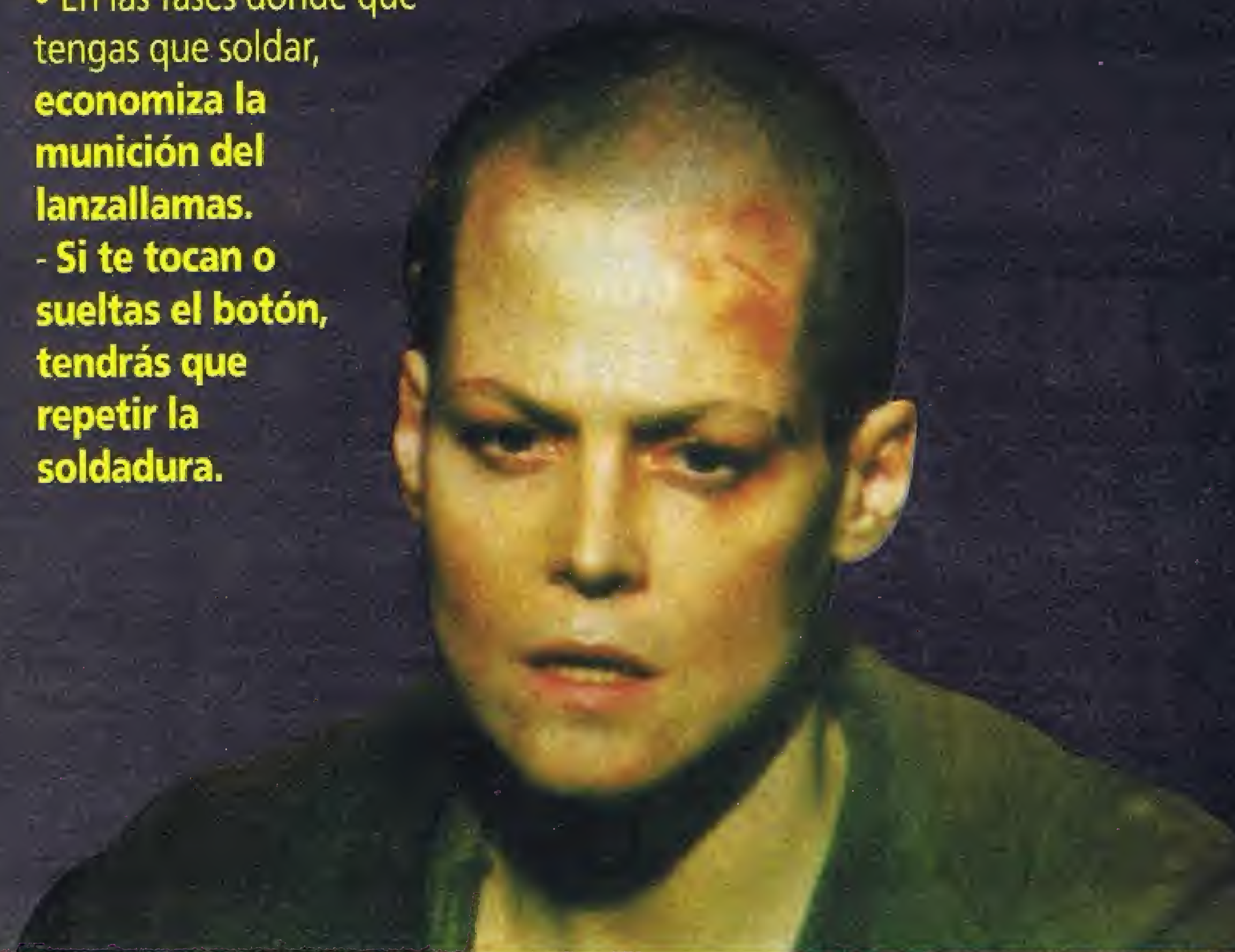
antes una **buena ráfaga con tu fusil ametralladora: puede atravesar las plataformas fijas**.
• Si se te acercan por el suelo y el techo, dispara en **semicirculo sin separar** el dedo del gatillo.
• Si **retrocedes rápido dejarán de seguirte**. Pero no podrás hacerlo si has dejado huevos a tu espalda.
• Si se te **pegan a la cara, sacúdete en todas direcciones hasta que se suelten**.

Supervivencia

• Cuando tu **nivel de energía o reserva de municiones esté baja**, consulta en el mapa el emplazamiento de la enfermería o la armería. No importa las veces que recurras a estas salas, **siempre tendrán una buena provisión de botiquines y armamento**.
• **Economiza el combustible del lanzallamas**. Puede que te encuentres con la reserva a cero justo cuando tengas que soldar puertas o cañerías.
• No importa el tiempo que pierdas, **debes actuar metódicamente y sin precipitaciones**.
• Memoriza rápido **qué arma se corresponde con cada botón**: te será fundamental.
- **Aprovecha el "parpadeo" que sucede a un impacto para limpiar la zona.Nunca huyas**: puedes saltar de la sartén para caer en las brasas.

Para soldar

• **Asegúrate de que no hay aliens que entorpezcan el trabajo**.
• En las fases donde que tengas que soldar, **economiza la munición del lanzallamas.**
- **Si te tocan o sueltas el botón, tendrás que repetir la soldadura.**



MAIL VxC — VENTA POR CORREO

!HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ADDAMS FAMILY II- 11990
ALIEN 3- 10990
ASTERIX- 9490
BATTLETOADS- 9490
BATMAN RETURNS- 10590
BUBSY- 9990
CAPTAIN AMERICA- 11990
COOL SPOT- Cons
CORRECAMINOS- 9990
CYBERNATOR- 10590
DENNIS- 12490
DRAGON BALL Z- 11990
FLASH BACK- 7490
GOOF TROOP- 9990
GP 1- 10990
JURASSIC PARK- 12990
MICKEY MOUSE- 9990
MORTAL KOMBAT- 12990
MR. NUTZ- 12990
MUHAMMAD ALI- Cons
NBA- 14900
POP & TWIN BEE- 10590
RANMA 1/2- 12990
SENSIBLE SOCCER- 9890
STARWING- 9990
STREET FIGHTER II TURBO- 12990
SUPER JAMES POND- 9990
SUPER MARIO ALL STARS- 9990
SUPER PANG- 11990
TEST DRIVE II- 11490
TINY TOONS- 10490
TRODDLER- Cons
ULTRAMAN- 8890
WWF ROYAL RUMBLE- 10990
YOSHI'S SAFARI- 7490

OFERTAS



ANOTHER WORLD	10490
AXELAY	9990
BART'S NIGHTMARE	9990
BULLS US BLAZERS	9990
CHESS MASTER	8990
DESERT STRIKE	9590
DRAGONS LAIR	9990
EURO FOOTBALL CHAMP	8990
F-ZERO	7490
F1 EXHAUT HEAT	10990
G. FOREMAN BOXING	10990
JAMES BOND JR	9990
JHON MADDEN 93	5990
KING ARTHUR	9990
KING OF THE MONSTERS	10990
LEMMINGS	9900
NHLPA HOCKEY	9990
PAPER BOY 2	8990
PGA TOUR GOLF	9590
PILOTWINGS	7490
PRINCE OF PERSIA	9990
ROBOCOP III	9490
SIMPSON KRUSTY FUN H	9490
STREET FIGHTER II	10490
STRIKER	11990
SUPER ADVENT. ISLAND	9990
SUPER GHOULS'N GHOST	7490
SUPER MARIO KART	7490
SUPER MARIO WORLD	7990
SUPER R-TYPE	7490
SUPER SOCCER	7490
SUPER SWIV	8990
SUPER TENNIS	7490

GAMEBOY

DESCUENTO 300 Ptas.

CARTUCHOS GAME BOY

Addams Family II	5990	Kwirk	4490	Road Rash	5990
Batletoads II	5490	Kyrby Dreamsland	4490	Robin Hood	5490
Bomb Jack	4990	Los Picapiedra	5990	Speedy González	5990
Buble Bobble 2	5990	Mario & Yoshi	4490	Sumo Fighter	5990
Bugs Bunny	4990	MegaMan II	4490	Super Mario Land	4490
Darkman	4990	Mickey Mouse	5990	The Simpsons	5490
Dr Mario	4490	Muhammed Ali Boxing	5990	Tom and Jerry	5390
Duck Tales	5490	NBA 2	5400	Turtles	4490
Ferrari Grand Prix	5490	Nemesis 2	5490	Universal Soldier	5490
Hook	5490	Parasol Star	4990	World Cup	4490
Kid Dracula	5490	Principe Valiente	4990	Zen	5990

OFERTAS GAME BOY • EXCEPTO OFERTAS

Batman	1995			Power Race	1995
Battle Unitzeoth	1995			Prince of Boblete	2595
Blaster Master	1995			R Type	2595
Blue Brother	2995			Robocop	2990
Boulder Dash	2595			Rodland	2595
Castelian	1995			Snoopy	1995
Dynablaster	2595	Kung Fu Master	2595	Solomon's Club	1995
F1 Racer	3395	Navy Seals	2990	Spiderman	2595
Gargoyles	2595	NBA	2995	The Setsons	1995
Godzilla	1995	Ninja Boy	1995	Tip Off	2595
Jordan us Bird	1495	Palamedes	1990	Trax	1995
Kick Off	2995	Pimball	2595	World Beach Volley	1995

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300 Ptas.

ALIEN 3	P.V.P. – 4990
ASTERIX	P.V.P. – 5490
BART VS JUGGERNAUTS	P.V.P. – 4990
BATTLETOADS II	P.V.P. – 5490
COOL WORLD	P.V.P. – 5490
CHUCK ROCK	P.V.P. – 4990
DARKWING DUCK	P.V.P. – 5990
DENNIS	P.V.P. – 5990
EL IMPERIO CONTRAATACA	P.V.P. – 5490
F 15 STRIKE EAGLE	P.V.P. – 5990
GEOR. FOREMAN BOXING	P.V.P. – 4990
JOE & MAC	P.V.P. – 5490
JURASIC PARK	P.V.P. – 5990
KRUSTY FUN HOUSE	P.V.P. – 5490
LEMMINGS	P.V.P. – 5490
LOONEY TUNES	P.V.P. – 4990
MORTAL KOMBAT	P.V.P. – 5990
MYSTIC QUEST	P.V.P. – 5490
POPEYE II	P.V.P. – 5490
STAR TREK	P.V.P. – 5990
STAR WAR	P.V.P. – 5490
SUPER JAMES POND	P.V.P. – 4990
SUPER MARIO LAND II	P.V.P. – 5990
TERMINATOR 2 (coin op)	P.V.P. – 5490
TOP RANKING TENNIS	P.V.P. – 4990
XENON 2	P.V.P. – 5490
YOSHI'S COOKIE	P.V.P. – 4490
ZELDA	P.V.P. – 5990

Nintendo

ASTERIX- 6490
DRAGON BALL- CONS

ADV. OF BAYOU BILLY	2995	CASTELVANIA	3995	GRADIUS	2995	POW	2995	SHADOW WARRIOR	4995	TOP GUN	4995
AIR WOLF	2995	DAYS OF THUNDER	2995	LEGEND OF ZELDA	4995	PUNCH OUT	2995	STREET GANS	4995	WILLOW	4995
BLADES OF STEEL	2995	DYNABLASTER	4995	MANIAC MANSION	3900	RC PRO AN	3995	SUPER OFF ROAD	2995	WORLD CHAMP	4995
BLUE BROTHER	3995	ELITE	3990	MEGAMAN II	3995	RODLAND	2595	SUPER SPY HUNTER	3995	WRESTLEMANIA	3995
BLUE SHADOW	3995	FAXANADU	2995	MIGHTY BOMB JACK	2995	RUSH & ATTACK	2995	SUPER TURRICAN	4990	ZELDA 2	4995
CAPTAIN PLANET	4995	GOAL	4995	PANIC RESTAURANT	3995	RYGAR	2995	TIGER HELI	2995		

MANGA VIDEO

¡ESTOS VIDEOS LOS TIENES QUE TENER!

AKIRA — ¡ACCION A TOPE! Voltios, tensión, perfección increíble — 1.995

FIST OF THE NORTH STAR — ¡LOS PUÑOS VUELAN! La sangre chorrea, los huesos se quiebran. — 2.995

NOVEDADES

DRAGON BALL Z- LA LEYENDA DE XENON 2595
DOMINIUM TANK POLICE 2595

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

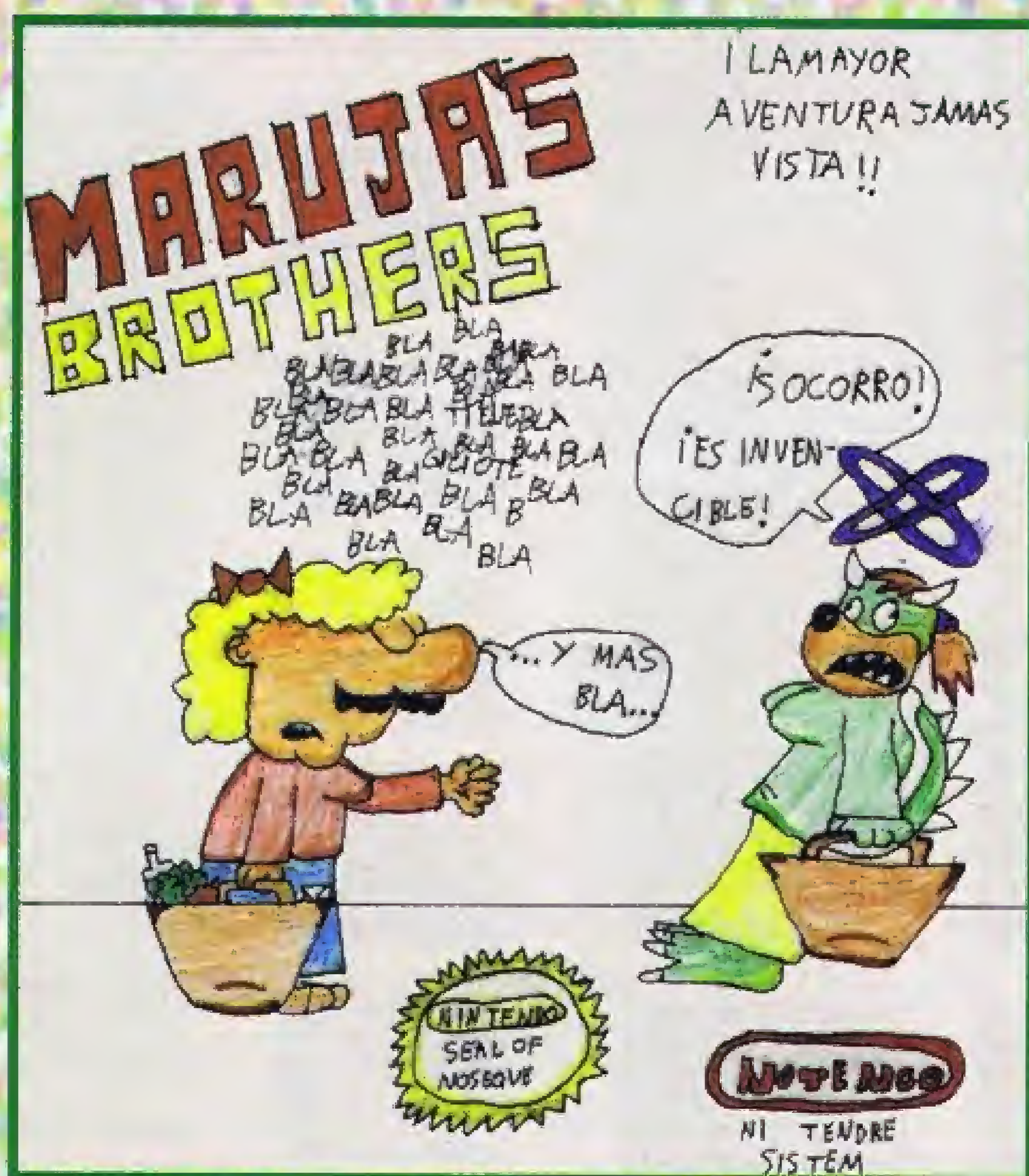
NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULO	DESCUENTO	TOTAL
GASTOS ENVIO		+ 250

ZONA ZERO



Marc Mostany Brualla (LÉRIDA)



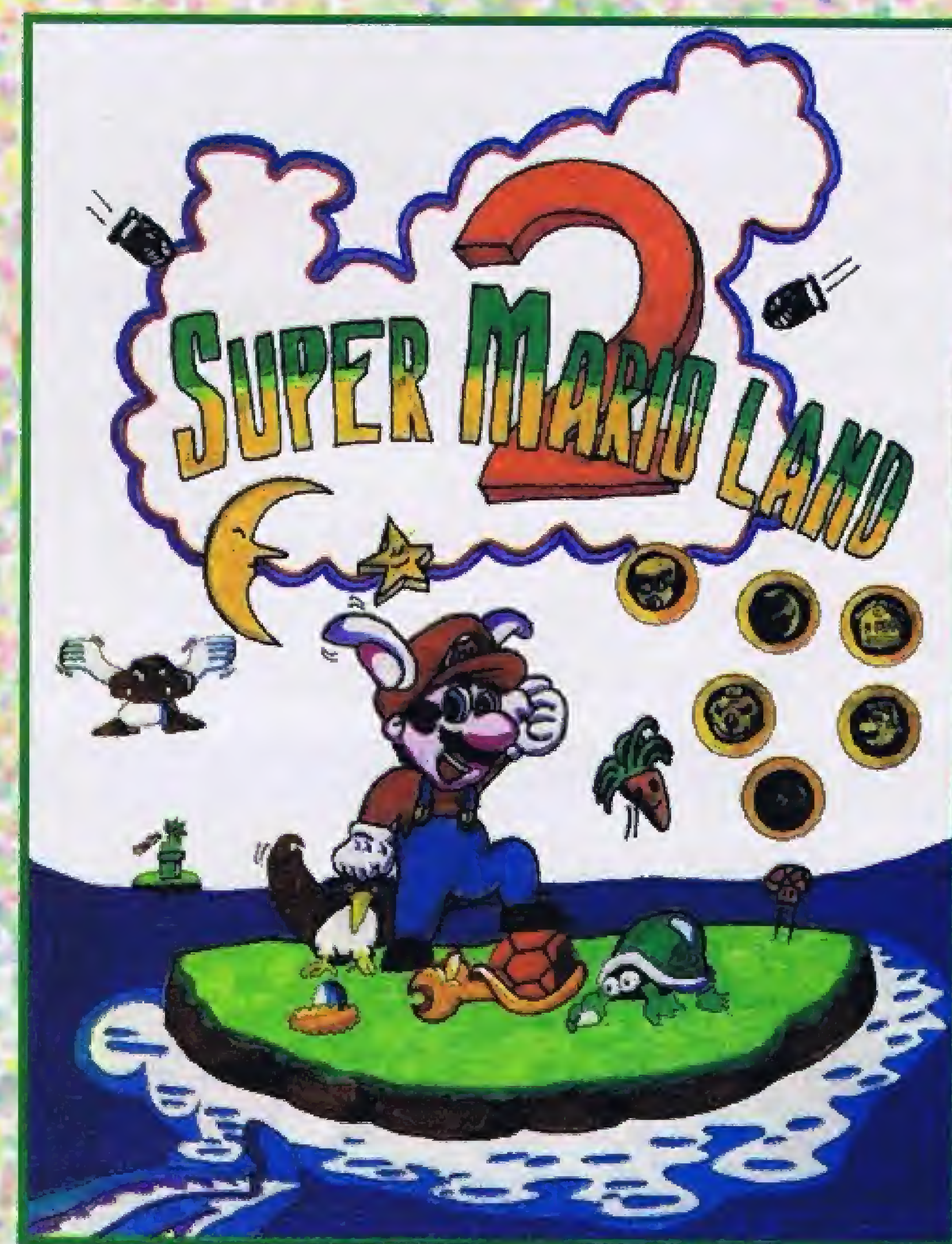
Rubén Fernández Fuentes (CASTELLÓN)



Alejandro Gil Cabrera (STA. CRUZ TENERIFE)



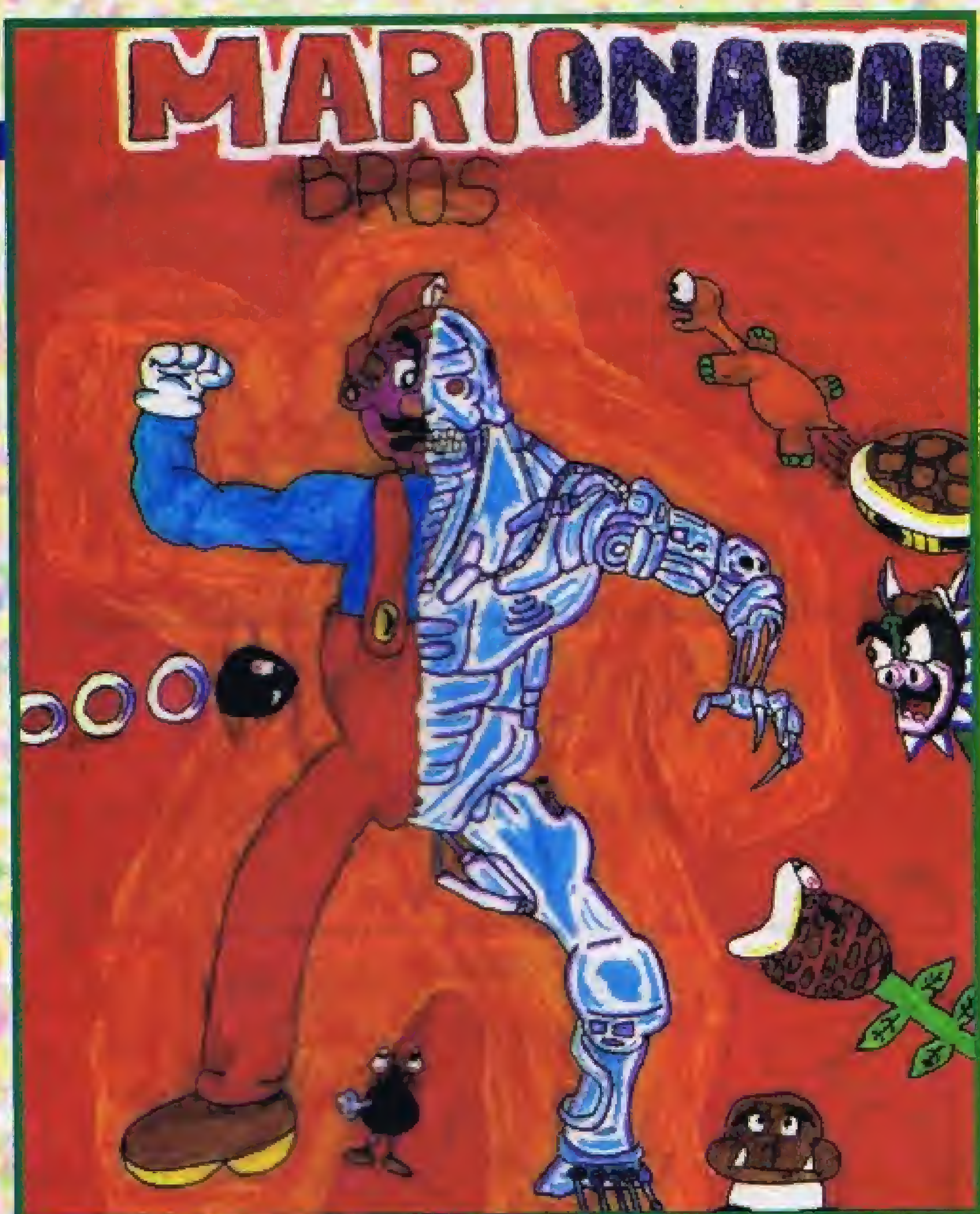
Aida Soler (BARCELONA)



Juan Carlos Ayala Vicente (BARCELONA)



Miguel Magan Cerrochano (MADRID)



Juan Francisco Peñeranda (PETREL, ALICANTE)



Jesús Paraleda Fernández (MADRID)



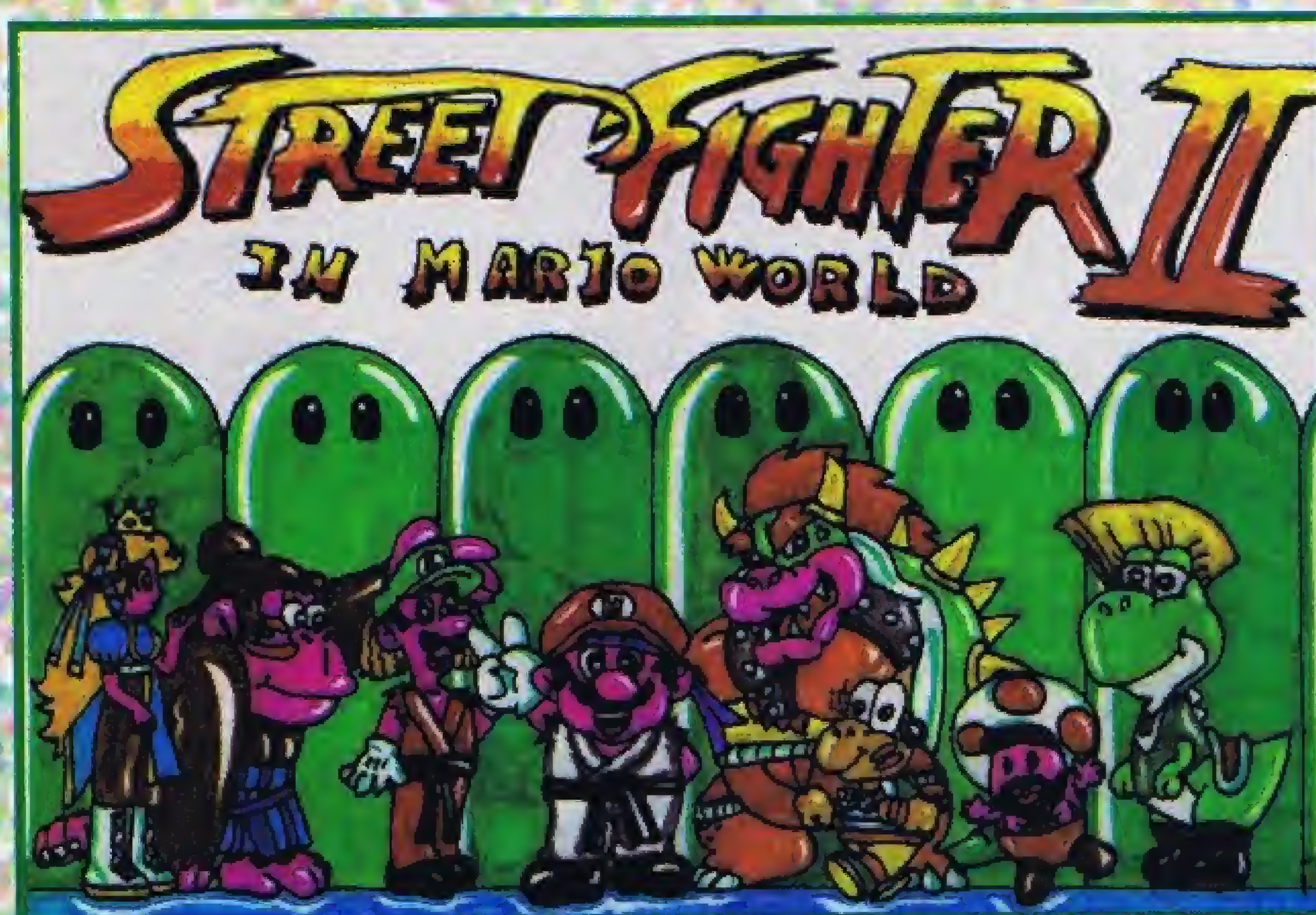
Miguel Angel Jaen Gómez (BURJASOT, VALENCIA)



Oscar Saball Ramírez (ESTIVELLA, VALENCIA)



David Díaz-Cantelar (SEVILLA)



Jose Antonio Ávila Parra (BARCELONA)

ZONA ZERO

Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a:

HOBBY PRESS S.A.
NINTENDO ACCIÓN
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre: ZONA ZERO.





"Guybrush Threepwood" (MADRID)



Lander López de Luzuriaga (VITORIA)



Raúl Yuste Tapia (LEGANÉS, MADRID)

RECORDMANÍA

Cada mes comprobamos que os gusta competir y que lo de quedar por encima de los demás es algo clave cuando jugáis. En «Recordmanía» tenéis el escaparate perfecto para que todos vean de lo que sois capaces. Así que ya sabéis, si os gusta romper marcas y que todos lo sepan, enviadnos una foto con vuestro record y... a la fama.



ROBOCOP (N.E.S.)

Rafael F. Beltrán, de Castellón, es un gran policía. No sólo ha liquidado a los "pillos" de Detroit sino que, además, ha dejado como nueva la coraza de Robocop.



CHIP'N DALE (N.E.S)

Buen trabajo, Fernando González. Eres de los pocos que se ha hecho con los favores de Chip y Chop. ¿Algo más desde Fuenlabrada?



LEGEND OF ZELDA (S.N.)

Vanesa y Nuria Mulinán, de Tarrasa ,ya saben lo que es triunfar en la vida: Ellas solitas han culminado con éxito la mejor aventura de Zelda.

A VECES LLEGAN CARTAS...

Me gusta mucho jugar a la consola, pero muchas veces no puedo. ¿Sabeis por qué? pues por esos bichos feos, fastidiosos, aguafiestas con pequeñas arrugas que se mueven lentamente que se llaman "PADRE y MADRE"
Todos son iguales.

ELENA COLLANTES GONZÁLEZ (MADRID)

MUY FAMILIARES

YAGO COSTAS MONTEIRO (VIGO)

y como pierda a mi novia voi a Nintendo Accion y me carga al que dijo que no. Por cierto os gusta mi letra es una de las mejores de todo el colegio, especialmente si la comparamos con las de parbulos y primero.

FANTASMAS

los dos en las trincheras (Ja, Ja, Ja...), cuando acabe el servicio me iré a Hobby Press para que me acepten como colaborador de revista (esto si que no es broma), por provar no pierdo nada, y si no me aceptan miraré a los ojos de el director Amalio López y diré: ¡VOLVERÉ!.

¿LÓPEZ? ¿NO SERÁ GÓMEZ?

JUAN BENÍTEZ SANTOS (¿JAPÓN?)

RAPERAS

ROGER COLOMINAS CORCHÓN (BADALONA)

Hola chavales!
Nintendo Acción
me mola mogollón
si me voy de viaje
me la pongo en el equipaje
Mario tiene dos llaveros
que quiero tenerlos
aunque no por eso os escribo
si no para recibirlos!

os mando esta carta a modo de ultimatum, porque si no publicais mi dibujo tendré que habla con ciertas influencias que tengo en la cúpula de Hobby Press S.A, lo que os podría ser fatídico porque iriais a parar a la lista negra de los 3.200.000, no se si me habreis entendido... ¿verdad? bueno, aparte de desiros

CONTUNDENTES

DAVID CANOVAS (CIUDAD REAL)

¡Hola amigos!, os escribo porque me aburro mucho.

FERNANDO GARCIA-LARA (ALMERÍA)

ESCUETAS

DAVID VALVERDE MARTÍNEZ (BADAJOZ)

ASQUEROSAS

(Espera un momento a que vaya a devolver porque me estoy mareando con tantos ojos)
... el juego de Elite ... que cuesta.
Vier ya he venido
porque ...

JOSE MARIA ROMERA AVALOS (BARCELONA)

rotuladores, lo he dado todo, y es la segunda vez que lo intento, ademas si no me lo publicais, mi cuñado no comprara mas revistas "nintendo Acción"!!!

CHANTAJISTAS

ENCANTADORAS

LAURA FIGUEIREDO IGLESIAS (ORENSE)

Por simpáticos, por graciosos, por t/os guais, por eso y mucho más, os ha tocado aguantarme. Pasadlo en grande, y no perdáis vuestro buen humor, que sois fenomenales. Mi enhorabuena.

GANADORES CONCURSO HANDHELDS

50 GANADORES HANDHELDS STREET FIGHTER II

Jordi Puig García	Badalona
Diego Cerro Gutiérrez	Mocejón
Alex Cremades	Alicante
Angel D. Sanchez Carro	Barcelona
C. Acosta Planillas	Cartagena
Aitor R. Aguirregomezcorta	Berriz
Arturo Arenas Laguna	Zaragoza
Fco. J Arenas Prieto	Alcobendas
Salvador Pernas Permuy	El Ferrol
Rafael Requena Soler	Elda
A Hernández Santana	Las Palmas
Fco. Javier Blanco Sama	de Langreo
A. Martín-Caro Albacar	Rubí
José Montoro Vergara	La Coruña
Agustín González Núñez	Lorca
Joaquín Revuelto Hidalgo	Córdoba
Igancio Cabañas Carrasco	Madrid
Ricardo Antequera Muros	Malaga
Eduardo Serrano Martínez	Madrid
F. Calcerrada Fornieles	Madrid
Ivan de la Chica Zamora	Madrid
Juan R. Cuadros Soler	Malaga
Lorena Sales Bastriques	Castellón
Gregorio Galera Montoro	Paiporta
Juan A. Martínez Sánchez	Almería
Isaac Sacristan Puig	Alcorcón
Ramón Iscola Tora	Barcelona
César Florín de Oro	Aranjuez
A. Calderón Rosales	Bilbao
Beltran López Pineda	Las Arenas
Daniel Sanchis Vicedo	Onteniente
Fco Arias Gragera	Almendralejo
German Rubio Marín	Bilbao
Toni Morey Pascual	Manacor
Javier Sanmartín Juan	Gandía
José Fco. Rguez. Royo	Paterna
Ión Urrestarazu Parada	Irún
José I. Sánchez Lara	Valladolid
Higinio Muñoz Ruíz	Peñarroya
Darío Cerredelo Parajo	Santiago
Albert Navarro Puerto	Barcelona
Jordi Quimaso Alarcón	Barcelona
Jesús C. Bada Fdez.	Avilés
Jenaro Pou Cabanillas	La Coruña
Marc Pastor Sanz	Valencia
José Granados Mtnez.	Sevilla
Joaquín Saborido Mtínez.	Sevilla
Roi Dorado Piñeiro	La Coruña
Oscar Ransanz Reguero	Santurce
Manuel Benito Torres	Fuenterrabía
Carlos Asenjo Simón	Valladolid

50 GANADORES HANDHELDS MAGIC JHONSON

Julian Nieto Andrés	Salamanca
Quim Mañas Marciñach	Barcelona
Gonzalo J. Manchón Mora	Alicante
Sergio Gorroño Guerrero	Madrid
José L. Pérez Gutierrez	Madrid
Daniel Agullo Herrero	Buñol
José Mª Gordillo Fdez.	Sevilla
David Marín Fernández	Alicante
Rafael Mtnez. Medialdea	Madrid
Ruben Checa Abril	Guadalajara
Alberto Pozo Díaz	Tarragona
Juan Tocado Aceijas	Badalona
Ernesto E. Fernández	Bilbao
X. Quintana Carrascal	Barcelona
David Llorente Cortés	Petrel
Valentin Ruano Rubio	Barcelona
Oscar L. Soriano Fraguas	Barcelona
C. Loucera Muñezas	Castro-Urdiales
Yago Sley López	Lourizan
Juan Fco. Salmerón Herrera	Cieza
Javier Santos de Maeztu	Madrid
Lucio Modroño Díaz	Pto. Sta. María
Carlos Zheng Pang	Las Arenas
Santos Enguita Burgos	Santoña
Teodoro G. Arteaga	Antequera
Joel Mercé Arjona	L´Hopitalet
José Coll Espuny	Tortosa
Antonio Morell Igual	Elche
Raúl García Lecue	Baracaldo
Olmo Clavero Martí	Ciudad Real
Carlos Franco Glez.	Coslada
V Romero Vique	Roquetas de Mar
Osvaldo Iglesias	Madrid
Manu Bazán Delgado	Valencia
Marcos González Moro	H. de Gordón
Angel Fdez. Castelao	Parla
Aitor Muñoz Legido	Baracaldo
Juan Sanchez Izaguirre	El Ferrol
Fco. Javier Carrero	Sevilla
Rafael Figuerola Pla	Paterna
Antonia Rico Vázquez	Badalona
José A. González López	Madrid
Veronica Peláez Glez.	Madrid
Pedro García Díaz	Benetusser
José Torrico Somoza	Fuenlabrada
Rafael Rebollo S. Miguel	Bilbao
Manuel A. Gascón Fdez.	Madrid
Israel Pinto Sánchez	Talavera
Ivan Vicente Macazaga	Guernica

LAS MANOS DE UN GANADOR EN ACCIÓN

Basta de juegos. A partir de ahora la cosa va en serio. Si quieres ser un ganador y sentir toda la fuerza en tus manos, suscríbete a Nintendo Acción y consigue **estos dos guantes exclusivos.** ¡Reservados sólo para los mejores!



Envíanos el cupón que aparece en la solapa (no necesita sello) o llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18 (de 9 a 14.30 h y de 16h a 18.30 h) y recibirás todos los meses en tu casa Nintendo Acción durante 1 año (12 números) junto con este auténtico regalo consolero.

(Esta promoción es válida hasta el 31 de Agosto de 1993 o hasta fin de existencias)